PREMIERY: HALO: REACH / MEDAL OF HONOR / SPEC OPS: THE LINE

GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

NEO PLUS

LUTY 2010 / 02/2010

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | XBOX 360 | PS2 | PSP | Wii | DS

RAPORT
DEAD SPACE 2
PIERWSZE INFO I SCREENY

JUŻ GRANE
FINAL FANTASY XIII
SPRAWDZAMY JAPOŃSKĄ WERSJĘ

NA WŁASNE OCZY
PIRATES OF THE CARIBBEAN
ARMADA OF THE DAMNED
FABLE W ŚWIECIE PIRATÓW Z KARAIBÓW

BEST OF 2009
HITY I KITY MINIONEGO ROKU W NASZYM PODSUMOWANIU

JUŻ GRANE
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
ZŁA KOMPANIA BEZ TAJEMNIC

NA WŁASNE OCZY
PRINCE OF PERSIA ZAPOMNIANE PIASKI
KSIĄŻĘ WRACA DO DOMU

SPLINTER CELL CONVICTION
SAM FISHER W POSZUKIWANIU ZEMSTY
>RAPORT Z MONTREALU

www.neogo.pl

9 771505 820004 02

NR 131 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PLUS ZRECENZOWANE: **MASS EFFECT 2, M.A.G., DANTE'S INFERNO, ARMY OF TWO: THE 40th DAY, FINAL FANTASY: CRYSTAL BEARERS** / JUŻ GRANE: **JUST CAUSE 2, WHITE KNIGHT CHRONICLES** / RETROPLUS: **TOM CLANCY, STAR WARS** / **GRY TRAGICZNE** / **PS3 vs. X360**

16
www.pegi.info

PlayStation Network

WALCZ W ZESPOLE LUB GIŃ SAMOTNIE

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

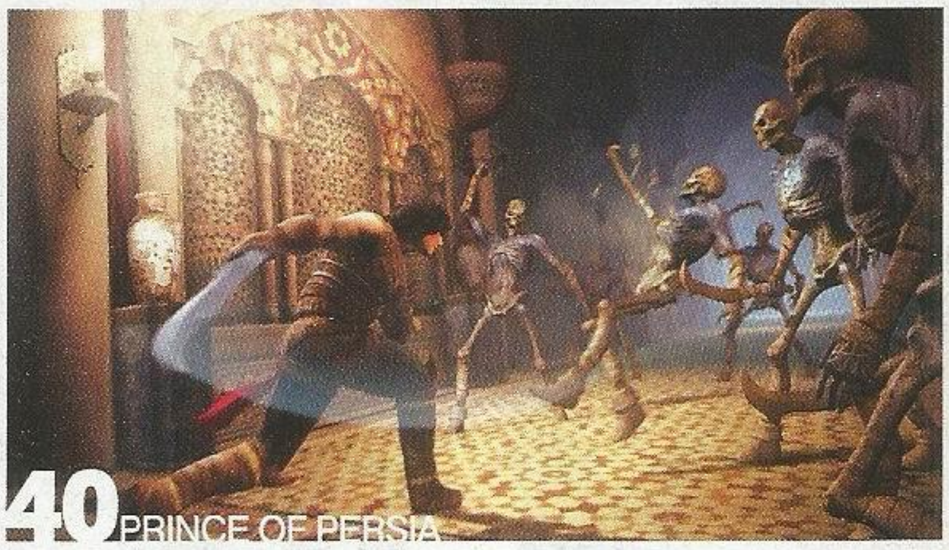
SOCOM FIRETEAM BRAVO 3

PSP

PlayStation Portable

SONY
make.believe

MENU // LUTY 2010



SPECJAŁ

030> PIRATES OF THE CARIBBEAN: ARMADA OF THE DAMNED
Disney przedstawia erpega w świecie Jacka Sparrowa. Raport z pierwszej prezentacji gry.

034> DEAD SPACE 2
Isaac i jego laser powracają w sequelu horroru.

038> GRY TRAGICZNE
Czy doczekamy się katharsis?

042> PRINCE OF PERSIA
Książe wraca na stare... piaski. Koniec z eksperymentalnym cel-shadingiem.

044> PS3 vs. XBOX 360
Raport z pola boju AD 2010.

046> FINAL FANTASY XIII
Kilkanaście godzin z japońską wersją za nami.

050> BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
Szybciej, mocniej, ładniej i lepiej. Nowy BF zarządzi.

054> BEST OF 2009
Nasze podsumowanie roku, czyli co zagrało, a co niespecjalnie.

058> SPLINTER CELL: CONVICTION
Sam Fisher nie daruje; zemści się. Z zimną krwią.

NEWSFLASH

008> iPad
Apple przedstawia kolejną zabawkę z rodziny iPhone/iPod. Czy może namieszać w branży gier?

010> SPEC OPS: THE LINE
Zasypany piaskiem Dubaj terenem działań wojennych

016> WHITE KNIGHT CHRONICLES
Już gramy w nowego japońskiego erpega od Level-5.

018> MEDAL OF HONOR
Pierwsze konkretne informacje i screeny z najpoważniejszego konkurenta Call of Duty

020> JUST CAUSE 2
Rico Rodriguez przebył długą drogę, ale gra jest już niemal ukończona. Gramy!

024> HALO: REACH
Tylko tu i teraz wszystko, co wiadomo o ostatniej firmowanej przez Bungie grze z serii Halo.

STAŁE

012> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

028> ACHIEVEMENT UNLOCKED
Felieton Kroogera specjalnie dla Was.

064> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

095> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

064> MASS EFFECT 2
070> ARMY OF TWO: THE 40th DAY
072> ALIENS vs. PREDATOR
076> SANDS OF DESTRUCTION
076> MAESTRO: JUMP IN MUSIC
076> NINJA CAPTAINS
076> POLAR RAMPAGE
076> VENETICA
078> DANTE'S INFERNO
080> MAG
082> VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGMENT
082> 0 DAY ATTACK ON EARTH
082> SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER
082> DEATH BY CUBE
082> POLAR PANIC
082> MATT HAZARD: BLOOD BATH AND BEYOND
083> ARMY OF TWO: THE 40th DAY /PSP
083> ASSASSIN'S CREED 2: BATTLE OF FORLI
083> BORDERLANDS: MAD MOXXI UNDERDOME RIOT
084> FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

Dziewięć specjałów!

Premiery, nowości, gorące tematy. Luty jak kiedyś listopad

Jestem niezwykle zadowolony mogąc firmować taki numer, jaki oddajemy w Wasze ręce w lutym. Pełny premierowych materiałów na temat gier, które w większości widzieliśmy na własne oczy, a w niemal wszystkie pozwolono nam pograć. Tak jest choćby z naszym okładkowym Splinter Cell: Conviction, którego jednodniowa prezentacja w Montrealu na tydzień wyrwała Miela zza biurka. Ponieważ mógł solidnie ograć kilka poziomów, a niejako przy okazji obejrzał także nowego Prince of Persia, tym razem mu się upiekło. Dla odmiany zooltar kilka dni później też poleciał do Montrealu, oglądać Piratów z Karaibów. O co chodzi z tą Kanadą, może podatków tam nie trzeba płacić i dlatego developerzy coraz chętniej otwierają tam biura? Fax spędził kilkadziesiąt godzin z japońskim Final Fantasy po to, by zweryfikować niepokojące informacje i dostarczyć konkretny raport z pierwszej ręki. Czasem tak jest; kilkadziesiąt godzin grania, kilka łapania screenów i kolejne kilka pisania tekstu, a w efekcie cztery strony, które przeczytacie w kilkanaście minut. Czy było warto? Pewnie. Poza jakimś stekiem bzdur w internecie nikt nie zajął się na poważnie tym zagadnieniem, a wszyscy jesteśmy ciekawi nowego Finala. Ja też jeszcze raz pojechałbym do DICE, wyrywając jakimś cudem dwa dni z maksymalnie napiętego planu zamykania numeru, oglądać prześliczne Bad Company 2. Choćby dlatego, że pozwolili nam pograć kilka godzin w multiplayerze na nowych mapach. Kierując czołgiem, z Cubitussem jako strzelcem, po udanym spawnie wbiliśmy się do centrum miasteczka i zaliczyliśmy 10 killi w 2 minuty – świetne uczucie. Mass Effect 2 sparaliżował życie zawodowe i osobiste Maxa na kilka ładnych dni, bo przecież nie sposób się od niego oderwać, jest tak dobry. Ale nie ma innej opcji – pasja ponad wszystko. Być może dlatego piszę te kilka zdań w niedzielę wieczorem, przy swoim biurku Mielu kończy właśnie recenzję Aliens vs Predator, które dostaliśmy dobę wcześniej. Z redakcji właśnie wyszedł Gonzo po złapaniu screenów z Just Cause 2, a Marceli zamyka ostatnie strony. I wszyscy mamy nadzieję, że spodoba się Wam ten numer.

Zaglądacie na NEOgo.pl? Staramy się, żeby nasza codziennie aktualizowana strona uzupełniała się z magazynem – w styczniu zgodnie za zapowiedziami zaprezentowaliśmy filmy między innymi z Heavy Rain, BioShocka i AvP, podobnie sporo rzeczy będzie działo się w lutym. Serdecznie zachęcam do odwiedzin. Tymczasem zapraszam do lektury numeru. Do przeczytania! //Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
im gonna give him a chicken/he's at last four feet

W Szwecji jak to w Szwecji – w zimę ciepło, wieczorem przeraźliwie cicho, a na ulicach przedziwnie czysto. Z kapitalnie oszklonego biura DICE roztacza się piękny widok na zatokę. Na łajkę wszyscy wychodzą na ogromny taras, na którym nieco wieje, o czym przekonał się ubrany tylko w bluzę pewien PR EA z Kalifornii, wzdychając ze smutkiem, że tam, gdzie mieszka, w zimę jest +10. Za to na ulicach Sztokholmu naliczyłem czterech typów w krótkich spodenkach. Ani chybi trendsetterzy.

MARCIN SIKORA // Marcellus
entertainment from hell

Dante's Inferno nie jest rozrywką najwyższych lotów, ale znam głupsze. Na przykład oglądanie Dirty Sancheza lub generalnie – wpatrywanie się bezrefleksyjnie w to, co nadają w telewizorni. Bo kiedy to ostatnio wspomniano tam o Boskiej Komedii? A tak jest szansa, że gracze przynajmniej sprawdzą na wiki o co chodziło i kim był ten cały Dante... To zapewne i tak więcej niż wyniosą z lekcji języka polskiego, więc chyba nie ma co rozrywać szat.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
there you go

Rok rozpoczął się miło, tygodniem w Kanadzie. Później było już gorzej, musiałem nadrobić zaległości. Codzienna robota na NEOgo.pl, do tego ogrywanie nowych bajek – na brak zajęć nie narzekałem. Kurierzy kursowali cały miesiąc, a ja nie mogłem uwierzyć, że to styczeń. Znalazłem czas, by rozwiązać zagadkę Zabójcy z Origami. Przez embargo recenzja Heavy Rain dopiero za miesiąc, ale zdradzę, że fabuła jest świetna. Nie słuchajcie Cage'a i grajcie dwa razy, dopiero wtedy zobaczycie, jak cwany był morderca.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
aaargh...

Jeśli tylko wrodzona skleroza pozwoli, styczeń zapisze się w mojej pamięci jako najbardziej hardkorowy miesiąc od niepamiętnych czasów – jeden z tych okresów w życiu, kiedy oddałbym wszystko za możliwość spowolnienia czasu albo cybernetyczny wszczep usuwający niedogodności w rodzaju potrzeby snu. Dlatego możliwość wcześniejszego niż planowałem wskoczenia w skórę Sheparda przyjąłem jako błogosławieństwo i klątwę zarazem. Ale co tam – raz się żyje.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
almost finished

Mass Effect 2 – tym powinien być dla mnie styczeń, nawet jeśli tylko jego końcówka. Niestety nie był, a to z powodu zaliczeń. Dlatego ledwo co zbliżyłem się do konsoli w tym miesiącu. Luty to będzie wielkie nadrabianie stycznia plus oczywiście trzy gaziliony nowych, świetnych tytułów. Ten rok zaczął się świetnie i już chyba tak się skończy, gdy się czyta pierwsze informacje o nowych tytułach, które doczekają się swych prezentacji na E3. Last Story? Znam tylko tytuł, a już jestem zaciekawiony.

GRZEGORZ BROL // Fax
final effect chronicles

W tym miesiącu królowały jRPG i RPG, więc kask narciarski miał mnie ochronić przed stereotypami, ale i tak był to bolesny czas. Testowałem FFXIII, Mass Effect 2, White Knight, Venetica i Vandal Hearts. W tym zestawieniu wygrywa na razie BioWare. Square Enix pogubili się z FFXIII, ale poczekajmy do recenzji, bo granie w japońską wersję, to jak lizanie czekoladki przez sreberko. Choćby Buławki. Zresztą to nieważne, bo na razie rządzi ME2.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
they're coming

Psychicznie w momencie zakupu nastawiłem się na awarię X360, a tymczasem gest Kozakiewicza pokazała mi PS3 wywalając YLOD. Dla niewtajemniczonych – to awaria podobna do RROD, konsolę trzeba po prostu serwisować. Szybki rekonesans w internecie potwierdził moje obawy – wielu właścicieli pierwszych PS3 (tych z wsteczną kompatyblilnością) miało niedawno podobny problem. Dobra rada – korzystajcie z konsol, póki działają, bo nigdy nie wiadomo, do kiedy....

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
I'm a rebel

Wiem, że temat jest ostatnio wałkowany niemiłosiernie, ale muszę sobie trochę postękać. DLC, argh. To, co wyprawia ostatnio BioWare, woła o pomstę do nieba – kilka DLC za preorder, kilka za zalogowanie się tu albo tam, a na koniec dodatkowa postać za zakup tuż po premierze (a co jak Donek jej nie kupi wcale?) Bonusowo, dodatkowe postaci mają okres przydatności do pobrania. Nóż kruca fix! Wyleczyli mnie w ten sposób z DLC kompletnie.

Special Guest Stars: Cubituss , Krooger, zooltar

Numer 131 // **luty** 2010
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //**mielu@neo-plus.pl**
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol //**fax@neo-plus.pl**

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

1,5 – godziny leciał Gulash do Sztokholmu. W siedzibie DICE naczelny oglądał zaawansowany kod Battlefield: Bad Company 2. O dziwo, w Szwecji temperatura wynosiła… półtora stopnia na minusie. W Warszawie wtedy było -20. Nigdy byśmy nie pomyśleli, że w Skandynawii zima będzie cieplejsza niż w Polsce.

3 – razy wyjeżdżaliśmy w styczniu za granicę. Miel i zooltar do Kanady, Gul do Szwecji. W lutym również będziemy podróżować. Niezły początek roku, dobrze rokuje na kolejne miesiące. Nie tęsknimy za 2009.

5 – w styczniu na NEOgo.pl pokazywaliśmy nasze własne filmy z pięciu gier: Aliens vs. Predator, Heavy Rain, BioShock 2, Army of Two: The 40th Day oraz Dante's Inferno. Internet, jak to internet, przyjął nasze materiały ciepło, ale oberwało się Gonzowi, że jest n00bem w FPSy. Mielowi się upiekło, nikt go nie zbeształ za lamienie w multi Bad Company 2.

15 – godzin minęło od momentu, gdy na Okęciu Mielu dowiedział się o opóźnieniu lotu do Kanady, do chwili, gdy odebrał bagaż w Montrealu. Kolejne dwie godziny towarzyszył Quentinowi na lotnisku w oczekiwaniu na bagaż (torba dojechała do hotelu po kolejnych dwunastu godzinach). Wcześniej w Toronto pani celnik zmierzyła go groźnym wzrokiem i z poważną miną zapytała czy przemyca „kjelbase". Nie, kurna, Walese ;)

17 – godzin Fax walczył z niezwykle długim tutorialem-wprowadzeniem do japońskiej wersji Final Fantasy XIII. Zapewne poszłoby mu trochę szybciej, gdyby przejrzał instrukcję i zobaczył, że system walki i sterowanie są opisane po... angielsku. W tym czasie zdobył dwa summony i przyznał, że to najdziwniejszy Final, w jakiego grał. Ale odgraża się, że skończy „japończyka". To się nazywa kochać gry.

BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2

Cidden
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: INŻYNIER
STOPIEŃ: PORUCZNIK I
POJAZD: MI-28

JAKA CZEKA CIĘ ŚMIERĆ?

ATV jest mały, zwinny i zabójczo szybki, ale słabo opancerzony i wrażliwy na silny ostrzał z karabinów dużego kalibru, wyrzutni rakiet RPG lub zmasowanego ognia prowadzonego z helikoptera Mi-28 Havoc. Nie ma znaczenia z jakim trudem uciekasz przed ostrzałem dla tej jednej chwili, kiedy zadasz ostateczny, śmiertelny cios.

LTwin
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: ZWIAD
STOPIEŃ: SIERŻANT II
UZBROJENIE: M24

Bazajaytee
DRUŻYNA: RU
SPECJALNOŚĆ: MEDYK
STOPIEŃ: KAPRAL III
UZBROJENIE: PKM

Demize99
DRUŻYNA: RU
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: PODOFICER III
POJAZD: QUAD

oGvDo
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: SIERŻANT III
UZBROJENIE: AEK-971

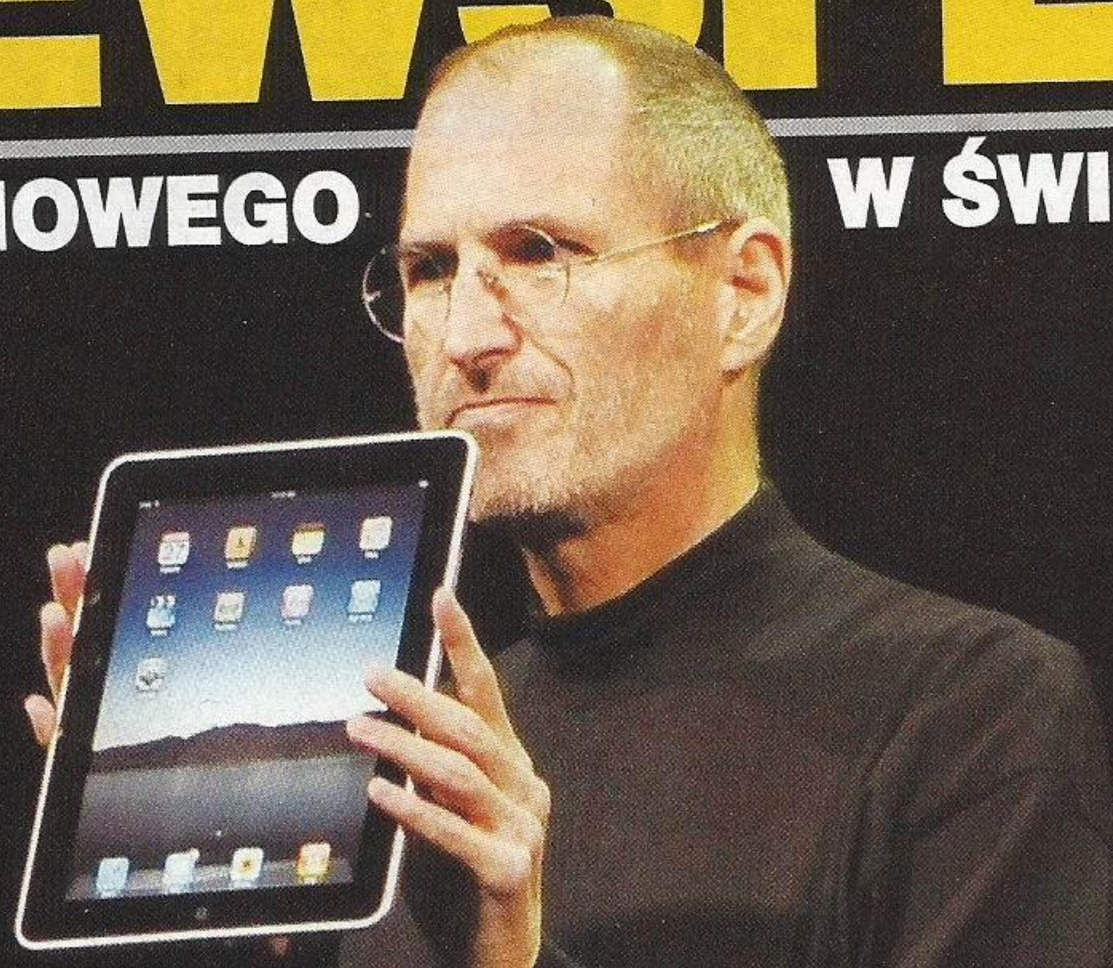
KleanupGuy
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: INŻYNIER
STOPIEŃ: STARSZY SIERŻANT I
UZBROJENIE: M24

ROZPOCZNIJ WOJNĘ 5 MARCA | WWW.BFBC2.PL

© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Loga Battlefield: Bad Company, Frostbite i DICE są znakami towarowymi EA Digital Illusions CE AB. EA i logo EA są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Loga: „PlayStation", „PS3" i „PSP" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Logo PlayStation Network jest znakiem usługi oferowanej przez Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL



iPad Apple pokazało i(NIE)konsolę

TABLET WEDŁUG STEVE'A JOBSA TO BEZ WĄTPIENIA ORZEŹWIAJĄCY POWIEW JUTRA. FURTKA DO PRZYSZŁOŚCI ZOSTAŁA OTWARTA, PRZEJDZIEMY PRZEZ NIĄ JUŻ W MARCU

Przyjdźcie obejrzeć nasze najnowsze dzieło – dumnie głosiło hasło przewodnie styczniowej konferencji Apple w San Francisco. Każde słowo ma znaczenie, na przykład „nasze" oznacza, że Apple zajęło się nawet wyprodukowaniem procesora A4, o którego osiągach wciąż niewiele wiadomo. Kiedy Jobs, guru każdego faceta kochającego gadżety, prezentował iPada, sala rozbrzmiewała falami oklasków, choć część dziennikarzy wydawała się zamyślona. Jak się okazało, po głowie chodziły im te same myśli, co milionom osób śledzącym show przez internet. Czy ludzie ciepło przyjmą dotykowy tablet za 499 dolarów? Dla kogo go przeznaczono? Obok tych pytań pojawia się jeszcze jedno, zasadnicze. Czy da się na tym grać?

Grać da się nawet kamykami na betonie, więc nie dziwne, że urządzenie na miarę XXI wieku też daje taką możliwość. Parę tygodni po prezentacji i dwa miesiące przed premierą można spokojnie zanalizować, czy iPad zamiesza na rynku... No właśnie – jakim? Handheldów? Laptopów? Na pierwszy rzut oka wydaje się, że najbliżej dziełu sprzedawców elektronicznych mekintoszy do PSP, czyli rozbuchanych technikaliów, choć z drugiej strony ich wynalazek nie należy do mocarzy, co sugerowałoby pokrewieństwo z DS-em. Warto zauważyć, że przy prezentacji możliwości iPada, gry znalazły się prawie na samym końcu listy, tuż obok czytania e-książek. Zastanawiające, szczególnie biorąc pod uwagę bogaty rynek gier (złośliwi dodadzą – crapów) na iPhonie. Tablet wciąż nie jest konsolą Apple'a, o której mówi się od długiego czasu, co nie zmienia faktu, że zdolniejsi developerzy wycisną ze sprzętu, ile fabryka daje i można założyć, że kilka perełek pojawi się na pewno.

STRZELANIE Z PALCA

Jobs i wszyscy występujący na scenie zapewniali, że każdy z producentów narzędzia do tworzenia na iPadzie otrzymał jedyne trzy tygodnie wcześniej i efekt końcowy ulegnie znacznej poprawie. Pierwsi pojawili się goście z Gameloft, autorzy wielu średniaków na kieszonsolki i kilku niezłych gier na telefon Apple. Zaprezentowali strzelaninę o enigmatycznym tytule N.O.V.A. przypominającą designem Metroida skrzyżowanego z Halo. Czyli bronie strzelające plazmą zamiast ołowiem, akcja osadzona w kosmicznych bazach i bohater zakuty w nowoczesną zbroję. Brak przycisków zastąpiono odpowiednimi ikonami na sporym (niemal 10 cali przy rozdzielczości 768x1024) ekranie. Po lewej stronie znalazło się coś na kształt grzybka z PSP, bronie zmienia się przeciągając ich symbole nad sloty, prostym gestem można powiększyć mapę. Do strzelania służy czerwony guzik po prawej stronie, w czasie pokazu grano z rękami opartymi o stół – ciekawe, czy na dłuższą metę 700 gramowy iPad nie będzie męczył użytkowników. N.O.V.A. nie wzbudziła aplauzu, to strzelanina jakich wiele, a moment, gdy autorzy mieli problem z rzuceniem granatu, doskonale dowodzi, że przed grą wyboista droga przez testy.

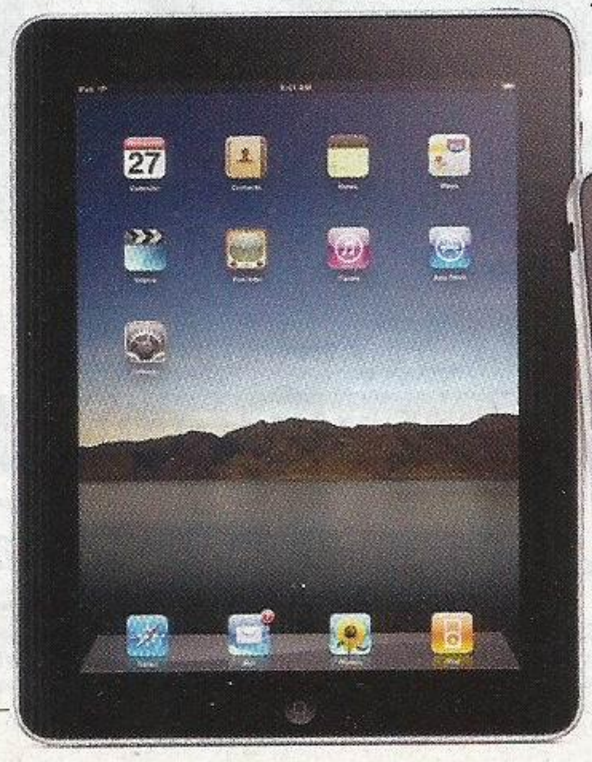
Chwilę później na scenę wkroczyło Electronic Arts z Need For Speed: Shift i retorycznym pytaniem „jaka inna gra lepiej nadaje się do zaprezentowania możliwości iPada?". Cóż, graficznie osiągnięto poziom PSP sprzed 2-3 lat, więc trudno o entuzjazm. Proste modele aut i pustawe pobocza tras nie wróżą sukcesu temu tytułowi. EA jest częściowo usprawiedliwione krótkim czasem dostępu do narzędzi programistycznych, ale nikt nie ukrywał, że Apple chce, by twórcy konwertowali wersje gier wprost z iPhone'a – obie platformy są do siebie bardzo podobne. Oczywiście Elektronicy przekonują, że Shift dostarcza niezapomnianych wrażeń poprzez grafikę HD przed nosem i wyjątkowe sterowanie. Boost umieszczono co prawda jako przycisk na ekranie, ale sam samochód prowadzi się wychylając iPada na boki. Zagadką pozostaje czułość urządzenia, ale EA najwyraźniej jest do niego przekonane, bo zapowiedziano porty wszystkich gier znajdujących się obecnie na AppStore.

ZAGADKĄ POZOSTAJE CZUŁOŚĆ URZĄDZENIA, ALE EA NAJWYRAŹNIEJ JEST DO NIEGO PRZEKONANE, BO ZAPOWIEDZIANO PORTY WSZYSTKICH GIER Z APPSTORE

NINTENDO NA NIE, SONY NA TAK

Jeśli mowa o innowacyjnym sterowaniu, warto sprawdzić, co do powiedzenia mają weterani w tej dziedzinie, czyli Nintendo. Od jakiegoś czasu pojawiały się pogłoski, że następca DS-a będzie miał wbudowane czujniki ruchu, ale podobny pomysł znalazł się w iPadzie i nie wzbudził zachwytu Satoru Iwaty. „To wygląda jak przerośnięty iPod Touch. Apple niczym mnie nie zainteresowało, zero zaskoczenia" – Japończyk nie zostawił na tablecie suchej nitki. Z kolei John Koller z Sony wyraził zadowolenie mówiąc, że „wejście Apple na rynek konsol przenośnych to dla nas pozytywny znak. Ludzie chcąc mocniejszych wrażeń przerzucą się potem na PSP". Ciężko w tej chwili wyrokować, jak bardzo zamieszano w kotle z handheldami, ale niedługo powinniśmy zobaczyć pierwsze efekty.

Wielką niewiadomą pozostaje także nastawienie innych szych rynku gier video, a John Carmack z id jakiś czas temu karcił Apple za sztywną politykę, jeśli chodzi o wydawanie czegokolwiek na ich platformach. Od tamtej pory firma Jobsa poczyniła siedmiomilowe kroki w słuszną stronę, sprawdzimy czy iPad stanie się równoprawną maszyną do grania. Na razie gadżet robi wrażenie swoimi innymi funkcjami, w szczególności płynnością i intuicyjnością działania. Można narzekać na brak USB, problemy z działaniem programów w tle, brak obsługi formatu avi i niemożność rozbudowy RAM-u, ale nic nie zmieni faktu, że 27 stycznia zajrzeliśmy na drugą stronę lustra przyszłości. Jobs w prezentacji celnie wytykał wady Kindle (maszynka do czytania elektronicznych książek) oraz netbooków, miejmy nadzieję, że zadba, aby tablet od Apple miał ich jak najmniej. O rozwój urządzenia można być spokojnym, trzecia inkarnacja iPhone'a i dziewiętnasta generacja iPodów nie pozostawiają w tej kwestii złudzeń. Z białą gorączką zastanawiamy się w redakcji, jak bardzo iPad zmieni nasze podejście do pracy, bo gadżet wydaje się wprost stworzony dla dziennikarzy, blogerów i osób parających się przelewaniem myśli na papier. To znaczy na e-papier. //**gonzo**



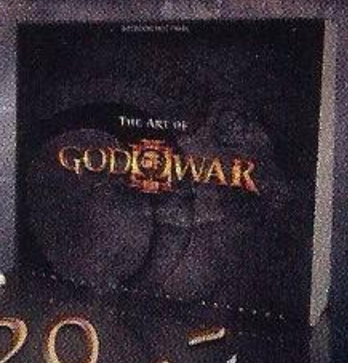
EKSKLUZYWNA OFERTA DLA ... EKSKLUZYWNYCH GRACZY!

EDYCJA STANDARDOWA

209 ,-

• ZOBACZ WIĘCEJ NA •
ultima.pl/god_of_war

EDYCJA ULTIMATE TRILOGY



• WYSYŁKA KURIERSKA GRATIS!
• Wyrzeźbiona replika puszki Pandory
• GoW I i GoW 2 w zestawie!

529 ,-

SPECJALNA

239,-

• Heavy Rain Chronicles do ściągnięcia z PS Store
• Dynamiczny temat XMB
• Ścieżka dźwiękową z gry
Specjalne opakowanie
• Dwie wersje językowe

• ZOBACZ WIĘCEJ NA •
ultima.pl/heavy_rain

STANDARDOWA

199,-

• Poważna i ekskluzywna gra na PS3
• Dwie wersje językowe w jednym
• Historia 4 bohaterów łącząca się w jedną ekscytującą całość
• Podejmuj decyzje, które będą miały decydujacy wpływ na rozwój fabuły i losy postaci

PODSTAWOWA

189.-

BIOSHOCK

239.-

SPECJALNA

• winylowa płyta z soundtrackiem z "jedynki"
• CD z soundrackiem z Bioshock 2
• 164 strony art-booku
• 3 plakaty

279.-

• ZOBACZ WIĘCEJ NA •
ultima.pl/bioshock_2

HUNTER EDITION (PC)

• na PS3 także wersja Survivor z dodatkowymi mapami i w specjalnym pudełku (199zl)
• Niesamowity klimat i świat znany wszystkim fanom filmów Sci-Fi
• 3 zupełnie odmienne rasy - 3 odmienne kampanie dla pojedynczego gracza

189.00 ,-

STANDARDOWA

189.00 ,-

• kontynuacja historii z I części
• dynamiczna walka z trzeciej osoby
• rozbudowana modyfikacja postaci
• podróżuj po bezkresnych głębiach kosmosu zamieszkanych przez różne rasy

199.00 ,-

PLAYSTATION 3 GRY

Army of Two 40'th day	199	Assassin's Creed II	179
Darksiders	189	Star Wars Force Unleashed	79,90
Bayonetta	189	MGS 4	99
Dark Void	179	Uncharted 2	199
Eye Pet PL + kamera	159	UFC Undisputed 2009	129
Modern Warfare II PL	199	NBA 2K10	149,90
God of War Collection + demo GoW III	169	Dante's Inferno	199
Dragonball Z: Raging Blast	159	MAG	189
Assassin's Creed	79	MAG ed. kol	209
MAG ed. kol + headset Sony	279		
Need for Speed Shift	129.90		
FIFA 10	129.90		
Tomb Raider Underworld	89,90		
Batman Arkham Asylum	159		
Borderlands	149		
Inne	www		

WWW.ULTIMA.PL

ULTIMA.pl
Świat Elektroniczne/Rozrywki

punkt sklepowy: (22) 624-78-16
biuro: (22) 485-52-11
ultima@ultima.pl

CD-ACTION
www.cdaction.pl

„Najlepsze kosmiczne RPG wszech czasów."
OCENA 10/10

W ROLACH GŁÓWNYCH:

SONIA BOHOSIEWICZ
JAKO OBIEKT ZERO

ŁUKASZ NOWICKI
JAKO KOMANDOR SHEPARD

MACIEJ MALEŃCZUK
JAKO KAPITAN BAILEY

MIROSŁAW ZBROJEWICZ
JAKO CZŁOWIEK ILUZJA

ZBIERZ ELITARNĄ DRUŻYNĘ

POKONAJ WROGA LUDZKOŚCI

© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, logo Mass Effect, BioWare i logo BioWare są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. EA i logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych wascicieli.

MASS EFFECT 2

radio eska

patroni medialni

NAJLEPSZA FANTASTYKA W POLSCE
SCIENCE FICTION
FANTASY I HORROR

fabryka słów

partner wydania

„Mass Effect 2 to gra wielka. Murowany kandydat do gry roku, jedno z lepszych doświadczeń ostatnich lat."

OCENA 9+/10

PSX EXTREME

„Krótko mówiąc, ME2 w kategorii RPG skupiających się na fabule nic lepszego jeszcze nie wymyślono. Weźcie tydzień urlopu, zamontujcie zwierzakom domowym po cewniku, podłączcie się do kroplówki i rzućcie się w wir kolejnej przygody z Shepardem. Grać!"

OCENA 9,5/10

GRY VIDEO I KONSOLE
NEO PLUS

Ludzkie kolonie są unicestwiane jedna po drugiej. Musisz się dowiedzieć kto za tym stoi i go zniszczyć. Wiesz, że to może być twoja ostatnia misja, ale nic cię nie powstrzyma. Zbierz elitarną drużynę złożoną z kryminalistów, wojowników i biotyków aby pokonać wroga ludzkości.

PREMIERA 29 STYCZNIA

PL.MASSEFFECT.COM

BIOWORLD.EA.PL

POLSKA WERSJA PL DUBBING

GRA W PEŁNEJ, POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ NA PC DVD I XBOX 360™

PC DVD ROM

XBOX 360

BioWare™

Scaleform

EA

18 www.pegi.info

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

WIĘCEJ BAYONETTY?

Hideki Kamiya, reżyser Bayonetty, zdradził, że nie ma nic przeciwko stworzeniu drugiej części, choć on osobiście wolałby spojrzeć na świat Bayo od innej strony tworząc spin-offa. Tymczasem SEGA prawdopodobnie zrezygnuje z wydawania „dorosłych" gier na Wii, bo się nie sprzedają, co stawia pod znakiem zapytania ewentualną kontynuację MadWorld. A może tak na zapowiedziane poniżej PlayStation Arc lub Natala, co?

ROZPADA SIĘ W LUTYM

Heavy Rain ukaże się 26 lutego, tego dnia do sieci trafią dwa epizody, których akcja będzie toczyć się przed wydarzeniami przedstawionymi w grze. Bohaterami Kronik będą Norman Jayden oraz Madison Paige. Dowiemy się czemu agent FBI bierze narkotyki oraz co jest przyczyną bezsenności dziennikarki (to akurat proste). Trochę później pojawi się trzeci epizod. Jego bohaterem będzie sam Zabójca z Origami. Mielu już skończył grę i wie, kim on jest, ale nie powie. 11 lutego wypatrujcie dema HR na PS Store.

GORĄCO W MARCU

12 marca ukaże się „europejska" wersja Yakuza 3 – z japońskim dubbingiem i angielskimi napisami. Również w marcu Irrational Games (byłe 2K Boston) w końcu pokaże swój tajny projekt. Czy nowa ekipa Kena Levine (BioShock) tworzy nowego X-Coma, jak głoszą plotki?

HE'S ON FIRE!

EA Canada tworzy nowe NBA Jam na Wii. Zasady pozostaną niezmienione (dwóch na dwóch, „podgrzewanie" i „podpalanie" zawodników), a przy grze podobno pracuje twórca oryginału. Ostatnio sporo graliśmy redakcji w NBA Jam na Mega Drive, ale w końcu wróciliśmy do FIFA 10.

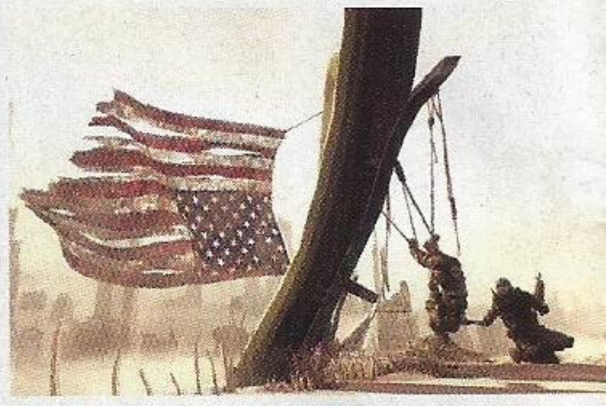
DUŻO RUCHU JESIENIĄ

Sony opóźniło premierę „różdżki", która najprawdopodobniej będzie się nazywać PlayStation Arc (jeszcze w zeszłym roku firma zarejestrowała stronę playstationarc.com). W okresie świątecznym zadebiutuje również microsoftowy Natal. Zapowiada się bezpośrednie starcie tytanów. Kto wygra?

WIEŚCI Z UBISOFT

Od teraz, co najmniej do marca 2011, dla Ubi priorytetowymi konsolami będą HD-geny. Ukaże się „nowy epizod" Assassin's Creed, krótszy niż poprzednie części, ale ma być pełnoprawną grą z Ezio w roli głównej oraz, po raz pierwszy w serii, z trybem multiplayer. Pojawi się też nowy Ghost Recon mający odświeżyć gatunek strzelanin. Niestety, I Am Alive trafi na rynek najwcześniej w 2011 roku, gdyż gra wróciła na stół designerski i przejdzie całkowitą przebudowę, jak to miało miejsce ze Splinter Cell: Conviction. IAA powstaje zresztą na silniku Conviction. A co z Beyond Good & Evil? „Jest wciąż w produkcji". A już baliśmy się, że Ubi skasowało ten projekt.

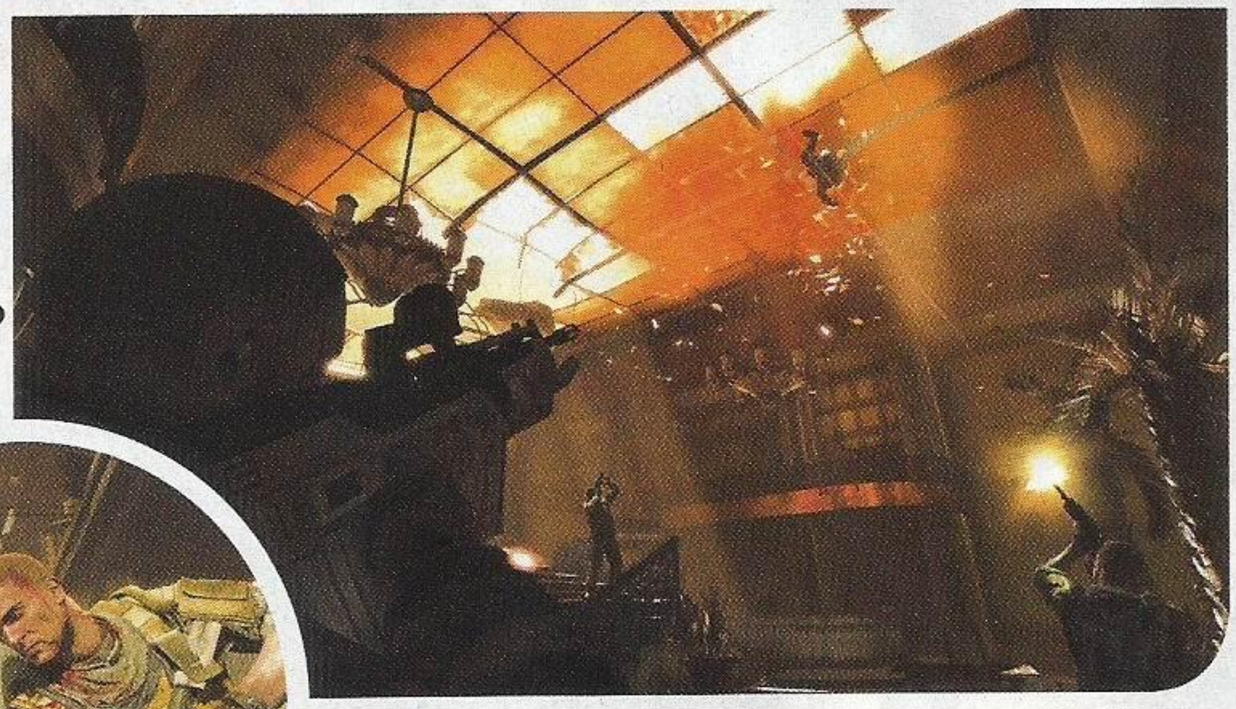
INFO
DEVELOPER: YAGER
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: JESIEŃ 2010
KONSOLA: XBOX 360, PS3



□ To ma być jedna z najbardziej kontrowersyjnych strzelanin. Do tego typu zapowiedzi podchodzimy z dużym dystansem. Każdy swoje chwali. Wypowiemy się, jak zagramy.

SPEC OPS THE LINE

Dubaj – Rapture XXI wieku?



Raj na Ziemi? Współczesny Babilon? Różnie można mówić o Dubaju, na pewno jest to interesujące miejsce, które warto byłoby zobaczyć, choćby w wirtualnym świecie. Jesienią nadarzy się pierwsza okazja, jednak nie będzie to wycieczka życia, a prawdziwy koszmar. W Spec Ops: The Line, grze tworzonej od 2007 roku przez studio Yager z Berlina, gracze zobaczą Dubaj zniszczony przez liczne i niezwykle potężne burze piaskowe. Miasto mające być rajem na Ziemi totalnie zniszczone? W grze wydawanej przez 2K? Brzmi trochę jak Rapture, ale z BioShockiem gra niemieckiej ekipy będzie miała niewiele wspólnego.

Do wirtualnego miasta gracze wyruszą wraz z kapitanem Martinem Walkerem i jego trzema podwładnymi z elitarnej drużyny Delta Force. Celem misji będzie odnalezienie porucznika Johna Konrada, który miał za zadanie pomagać w ewakuacji cywilów, ale najwyraźniej nie wytrzymał napięcia i coś mu się poprzestawiało w głowie. Trzeba go czym prędzej odnaleźć, schwytać i dostarczyć do domu.

PRINCE OF DUBAI

Walker i ekipa szybko dowiedzą się, że postapokaliptyczny Dubaj to miejsce, w którym obcy jest wrogiem. Do walki z Amerykanami staną różne doskonale wytrenowane i wyposażone frakcje militarne, o których autorzy nie chcą na razie mówić. Nie będą to mili kolesie, o czym mają świadczyć ciała powieszone za nogi na latarniach, ale przede wszystkim momenty, gdy będą oni wyżywać się na ludności cywilnej. Jak się okazuje, pod gruzami wciąż mieszkają ludzie, choć Walker nie rozumie, po co ktoś chciałby żyć w takim miejscu. Brakuje żeby powiedział „oh, crap" niczym Nathan Drake – w sumie mógłby, bo głosu użycza mu Nolan „jestem w co drugiej grze" North.

Scena przesłuchiwania kobiety przez żołnierza zaliczy grę do grona tytułów tylko dla dorosłych. Od gracza ma zależeć, czy pozwoli draniowi zabić biedaczkę, czy uratuje ją alarmując w ten sposób o swojej obecności wrogów w promieniu kilometra. Im dalej w grę, tym trudniejsze decyzje trzeba będzie podjąć, ale wygląda na to, że choć wpłyną one na fabułę, to jednak na samym końcu wszyscy i tak zobaczą to samo outro. Dziwne, aż się prosi o kilka zakończeń tej historii.

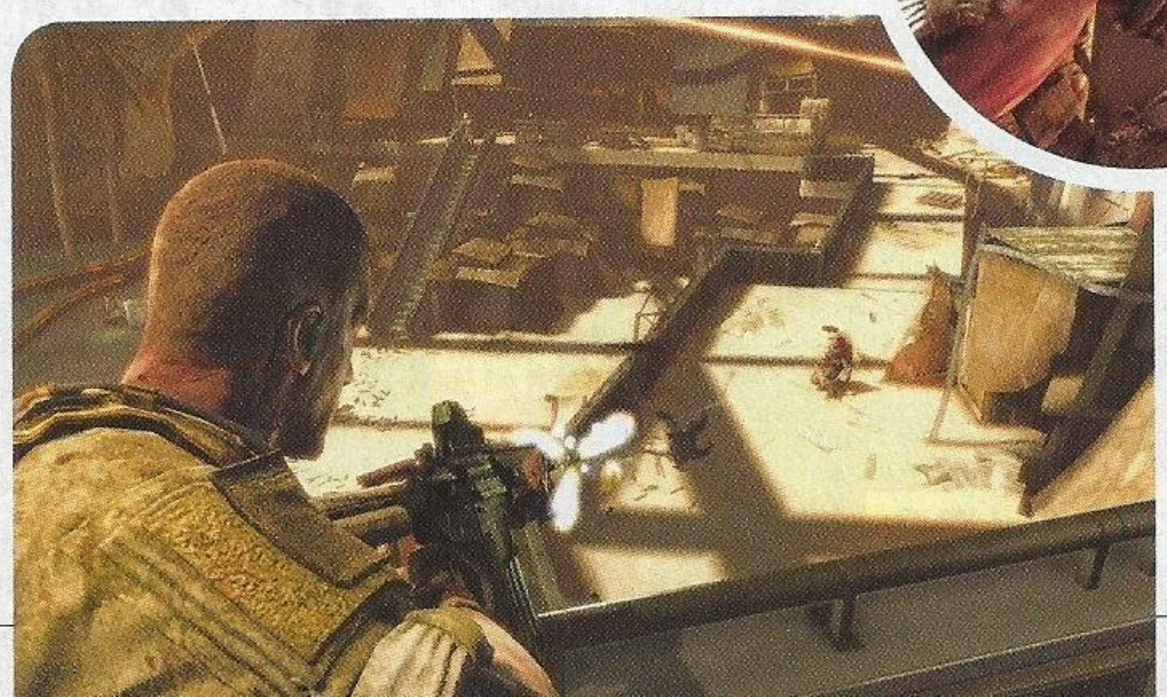
Wydaje się, że autorom zależy na „poważnej" fabule. A co z samą rozgrywką? Na pierwszy rzut oka Spec Ops: The Line, to kolejny powstający na Unreal Engine 3 shooter TPP z cover systemem i oryginalnym miejscem akcji. W rzeczywistości piasek ma stanowić integralny element rozgrywki, a nie pełnić funkcję „dekoracyjną". Weźmy scenę znaną ze zwiastuna – pod nogami bohatera wybucha pocisk z rakiety, nagle piasek zaczyna się osuwać i okazuje się, że walka toczy się nie na ziemi, a na dachu biurowca i teraz wszyscy wpadają do środka. Będąc wewnątrz da się strzelić w szklany dach sprawiając, że stojący na nim wrogowie spadną wraz z tonami piachu i zostaną w nim pogrzebani. Wywoływanie lawiny, by pozbyć się gromady uzbrojonych przeciwników, będzie na porządku dziennym, wciąż jednak brakuje konkretów, kiedy da się takie cuda robić, jak bardzo będą poskryptowane te akcje i tak dalej.

PODWŁADNYM DA SIĘ WYDAWAĆ PROSTE ROZKAZY – WSKAZAĆ MIEJSCE, GDZIE MAJĄ SIĘ UDAĆ, KAZAĆ IM SIĘ UKRYĆ, ALBO WEZWAĆ ICH DO SIEBIE. EKIPA YAGER OBIECUJE, ŻE SI BĘDZIE BARDZO ZAAWANSOWANA

SANDS OF WAR

Podwładnym da się wydawać proste rozkazy – wskazać miejsce, gdzie mają się udać, kazać im się ukryć, albo wezwać ich do siebie. Standard, jednak ekipa Yager obiecuje, że Sztuczna Inteligencja będzie bardzo zaawansowana i chłopaki nie będą popełniać głupich błędów. Nie ma nic bardziej irytującego, niż NPC plączący się pod nogami, blokujący przejście i dający się łatwo zabić.

W grze pojawią się pojazdy, ale producent zastrzega, że Spec Ops: The Line to przede wszystkim strzelanka, a skoro tak, nie może obejść się bez multiplayera. Szczegółów nie znamy, choć zapowiadany jest tryb kooperacji „w jakiejś formie", a także „coś w stylu" Hordy. Ogólnie gra prezentuje się całkiem nieźle, ale w sumie podobnie było z Dark Void, a nawet plecak odrzutowy i Nolan North nie uratowali tej gry. Oby Drake nie wysłał do piachu kolejnego TPPa. //**Mielu**



□ Fizyka niby ma być superrealistyczna, ale trochę zbiła nas z tropu scenka, gdy żołnierz biegnący w stronę bohatera zarobił kulkę i tak go rzuciło, że nakrył się nogami. To chyba lekka przesada.

18
www.pegi.info

ZEZNANIE

ŚLEDZTWO

OSZUSTWO

EGZEKUCJA

24.02.10

HEAVYRAIN.COM

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

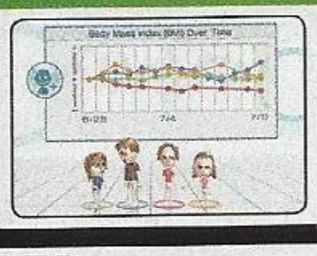
JAPONIA

1	Final Fantasy XIII	PS3	Square Enix
2	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
3	Tomodachi Collection	NDS	Nintendo
4	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	PSP	Square Enix
5	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	NDS	Nintendo
6	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
7	Pokemon Heart Gold / Soul Silver	NDS	Nintendo
8	Inazuma Eleven 2: Kyoui no Shinryokusha	NDS	Level-5
9	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
10	World Soccer Winning Eleven 2010	PS2/3/P..	Konami

▶ Trzynastka rządzi, ale czy to naprawdę dobra gra? O tym możecie przekonać się czytając test japońskiej wersji FFXIII autorstwa Faxa. Gra na PS3 na pierwszym miejscu listy przebojów w Japonii to rzadki widok. Powtórka przy Gran Turismo 5. A co później? Versus XIII?

USA

1	Wii Sports	Wii	Nintendo
2	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
3	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
4	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
5	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
6	Madden NFL 10	Multi	EA
7	Assassin's Creed II	Multi	Ubisoft
8	Mario & Sonic at Olympic Winter Games	Wii/DS	Sega
9	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
10	Wii Play	Wii	Nintendo



▶ Modern Warfare 2 zmiażdżyło konkurencję w listopadzie, ale końcówka grudnia i styczeń należały do gier Nintendo. Musimy to napisać, megaszacun dla firmy wąsatego hydraulika, że po dołku formy z GameCube potrafiła tak zarządzić. Przynajmniej w USA. Mario rulz!

UK

1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
2	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
3	FIFA 10	Multi	EA
4	Assassin's Creed II	Multi	Ubisoft
5	Darksiders	Multi	THQ
6	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
7	Bayonetta	Multi	Sega
8	Army of Two: The 40th Day	Multi	EA
9	James Cameron's Avatar: The Game	Multi	Ubisoft
10	Mario & Sonic at Olympic Winter Games	DS/Wii	Sega

▶ Darksiders popularniejsze od Bayonetty? Brytyjczycy chyba nie łyknęli wykręconego designu gry PlatinumGames. Nie wiedzą co tracą, ale lepiej, żeby się dowiedzieli, bo chcemy kontynuacji tej wspaniałej gry. Z całym szacunkiem dla Darksiders, Bayo jest lepsza.

POLSKA (Ultima)

1	Alien vs Predator (preorder)	Multi	Sega
2	Mass Effect 2	X360	EA
3	BioShock 2 (preorder)	Multi	Take-Two
4	Dante's Inferno	Multi	EA
5	God of War Collection	PS3	Sony
6	MAG	PS3	Sony
7	Darksiders	Multi	THQ
8	Army of Two: The 40th Day	Multi	EA
9	Bayonetta	Multi	Sega
10	Fallout 3 (edycja kolekcjonerska)	Multi	Bethesda

▶ Drugi miesiąc z rzędu God of War w dziesiątce. My wolimy poczekać na polską edycję kolekcjonerską z God of War III, tylko cena (ponad 500 złotych) spędza sen z powiek. Wy najbardziej czekacie na Aliens vs. Predator. A recenzja już w tym numerze.

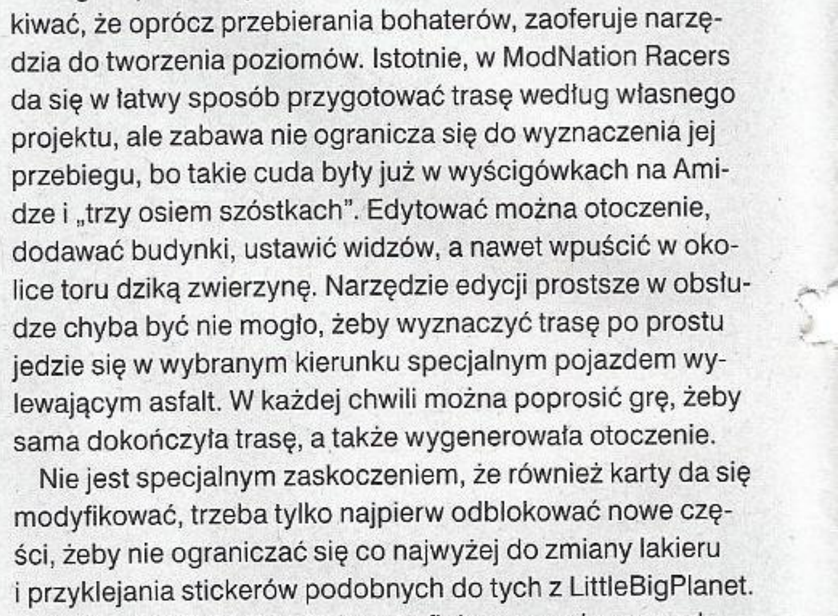
MODNATION RACERS

LittleBigPlanet spotyka Mario Kart

Tak mogłoby brzmieć hasło reklamowe ModNation Racers i zapewne w ten sposób leniwi recenzenci będą opisywać grę kanadyjskiego studio United Front Games opracowującego równocześnie nową odsłonę serii True Crime. Nie miejcie do nich żalu, bo to krótkie zdanie najlepiej podsumowuje z czym mamy do czynienia.

Jak żaden inny core'owy gatunek gier, wyścigi kartów przyciągają do zabawy całe rodziny, dlatego nie dziwi, że w ModNation Racers da się grać na podzielonym ekranie, chociaż jest też opcja zabawy w sieci. W sumie ścigać może się dwanaście osób, przydałoby się jednak, żeby animacja była płynniejsza, bo czasami liczba klatek spada dość drastycznie i bardzo źle się wtedy gra. Ale to wersja beta, więc ten błąd raczej zostanie poprawiony, podobnie jak długie ładowanie danych. Powinno zostać skrócone co najmniej o połowę, bo można usnąć czekając aż coś zacznie się dziać.

Aż dziwne, że wcześniej Sony nie zadbało o to, by na PS3 pojawiły się wyścigi kartów, Mario Kart Wii od kilkunastu miesięcy utrzymuje się w ścisłej czołówce najlepiej sprzedających się gier na Wii w USA i Europie. Co prawda w ModNation nie ma wąsatego hydraulika i jego wesołej gromadki, ale to żadna strata, bo w tej grze każdy może „stworzyć" własnego bohatera – przebrać go w różne ciuchy zupełnie jak Sackboya w LittleBigPlanet oraz wybrać mu kolor skóry, kształt nosa, ust i oczu, a także długość włosów, jak microsoftowym awatarom. Lepiej, da się samemu zaprojektować skórkę, a następnie wyeksportować ją na serwer, gdzie inni gracze będą mogli je ocenić. Jeśli się spodoba, trafi na listę najpopularniejszych lub najczęściej ściąganych, gdzie znalazłem Kratosa, kilka wersji Old Snake'a, Jokera w fioletowym garniaku, fachowego helghańskiego żołnierza (w hełmie-kasku i z płonącymi, pomarańczowymi oczami!), a także Sub-Zero, Scorpiona i całą bandę z Naruto. Fax się ucieszy, jak mu pokażę. Ciekawi mnie tylko, jak zostanie rozwiązana kwestia licencji. Skoro z LittleBigPlanet kasowano poziomy z Halo, Silent Hilla i Mario, to bardzo możliwe, że tu też tak będzie.



□ Ubrania, twarz, włosy, kolor skóry – wszystko to wybiera się w menu z gotowych wzorów, ale można pobawić się w ich edycję.

Po grze podobnej do dzieła Media Molecule można oczekiwać, że oprócz przebierania bohaterów, zaoferuje narzędzia do tworzenia poziomów. Istotnie, w ModNation Racers da się w łatwy sposób przygotować trasę według własnego projektu, ale zabawa nie ogranicza się do wyznaczenia jej przebiegu, bo takie cuda były już w wyścigówkach na Amidze i „trzy osiem szóstkach". Edytować można otoczenie, dodawać budynki, ustawić widzów, a nawet wpuścić w okolice toru dziką zwierzynę. Narzędzie edycji prostsze w obsłudze chyba być nie mogło, żeby wyznaczyć trasę po prostu jedzie się w wybranym kierunku specjalnym pojazdem wylewającym asfalt. W każdej chwili można poprosić grę, żeby sama dokończyła trasę, a także wygenerowała otoczenie.

Nie jest specjalnym zaskoczeniem, że również karty da się modyfikować, trzeba tylko najpierw odblokować nowe części, żeby nie ograniczać się co najwyżej do zmiany lakieru i przyklejania stickerów podobnych do tych z LittleBigPlanet.

Myślę, że ModNation Racers trafi do szerszej grupy odbiorców, niż gra Media Molecule. Wyścigi są popularniejsze od platformówek, a opcja ściągania tras z sieci i łatwego tworzenia ich samemu wydłuży żywotność tego tytułu. Singleplayer wcale nie musi być ciekawy, bo w tego typu grach liczy się gra wieloosobowa. Nie ma nic lepszego niż złapać power-upa i potraktować rakietą rywala, który prowadził cały wyścig i już, już miał wygrać. Można się przed takim atakiem obronić włączając w odpowiednim momencie tarczę, co jednak zżera energię boosta. To rozwiązanie szybko wybije Wam z głowy pomysł, żeby podczas wyścigu mieć cały czas włączoną osłonę. Jedyne do czego mam zastrzeżenia, to czułość sterowania. Kart trochę zbyt agresywnie reaguje nawet na próby drobnej korekty toru jazdy.

W testowanej becie nie dało się zmienić języka na polski, ale gra objęta jest programem Lokalizacje 2.0, co oznacza, że zostanie przetłumaczona. //**Mielu**

WIĘCEJ O MODNATION RACERS w lutym NA NEOGO!PL

□ Jeździłem kilkoma kartami, ale poza wyglądem nie ma pomiędzy nimi większych różnic. Wybaczam, to wersja beta.

18
www.pegi.info

ZDRADA

MORDERSTWO

ARESZTOWANIE

OCHRONA

24.02.10

HEAVYRAIN.COM

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

GT5 OPÓŹNIONE W JAPONII

Gran Turismo 5 nie ukaże się w Japonii w marcu, jednak Sony zapewnia, że nie opóźni się przez to premiera w Europie. Pewnie, że nie, bo jak ma się opóźnić, skoro nigdy nie została ogłoszona? Ciśnienie na grę jest duże, demo ściągnął już milion Europejczyków. Panie Yamauchi, szybciej!

PETER JACKSON ROBI GRY

Reżyser Władcy Pierścieni zaangażowany jest w produkcję gry na podstawie Hobbita (jest też producentem filmu) oraz Tintina (w filmie występuje m.in. Andy Serkis). Peter mówi, że w tej chwili bardziej woli grać niż oglądać filmy. Czekamy na konkrety.

ALAN WAKE W ODCINKACH

Podobnie jak w przypadku Heavy Rain, po premierze Alan Wake na XBL ukażą się kolejne epizody. Czy to oznacza, że nie dostaniemy zakończenia na płycie, jak odgrażał się producent? Teraz jeszcze przydałaby się data premiery.

JAK JEST „HALO" PO JAPOŃSKU?

Nowa gra ekipy PlatinumGames, którą reżyseruje Shinji Mikami, twórca serii Resident Evil, to Vanquish. Zaprezentowano teaser, na którym mężczyzna w biało-czarnej zbroi walczy z kroczącymi robotami za pomocą kosmicznego karabinu wyglądającego jak pukawka, którą nie pogardziłby Master Chief. Niebawem spodziewamy się więcej szczegółów.

KRYZYS W NYC

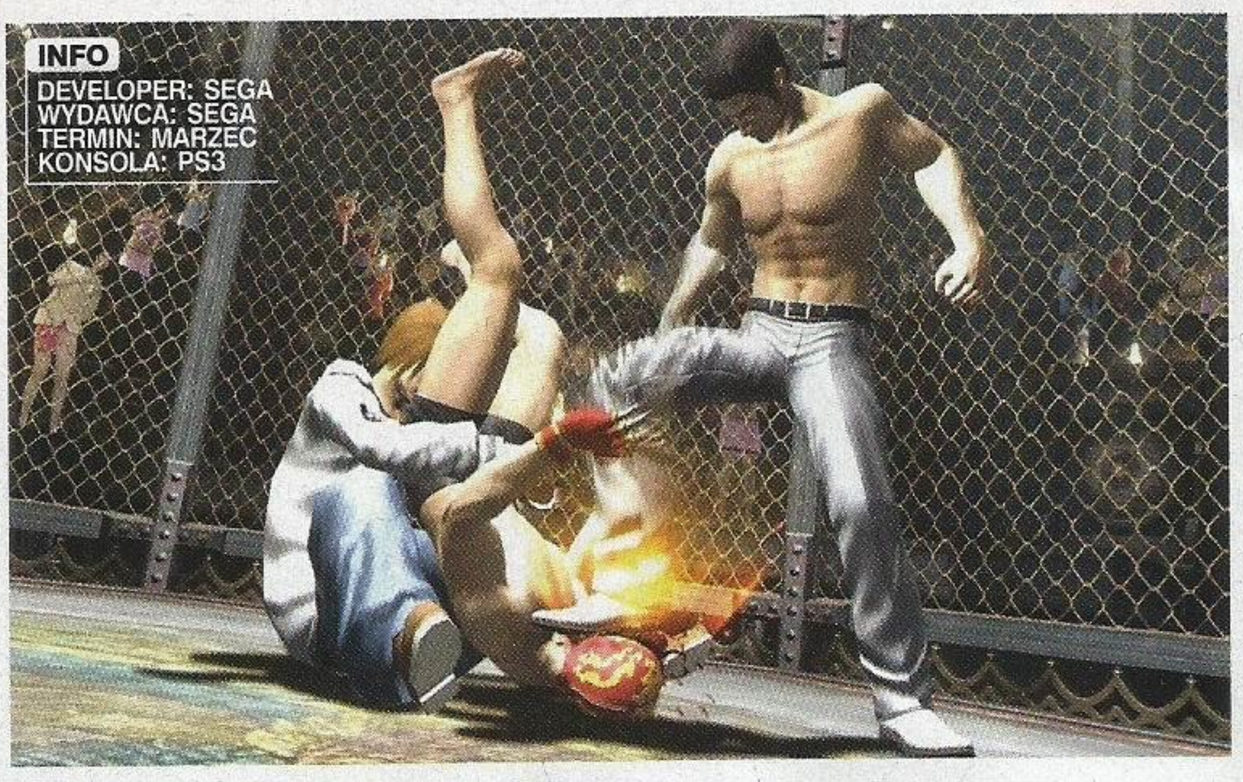
Akcja multiplatformowego (X360, PS3, PC) FPSa Crysis 2 będzie toczyła się w Nowym Jorku. Miasto ostatnio zdemolował kosmita w Cloverfield, liczymy, że tym razem najeźdźcy z kosmosu zrobią jeszcze większą rozpierduchę. Gra ukaże się do marca 2011.

WE WANT LIVE

Reakcją na akcję Microsoftu „Nie przerabiam – nie kradnę" była kontrakcja.pl – strona założona przez graczy niezadowolonych, że Microsoft Polska sprzedaje „wybrakowany towar". Chodzi o brak usługi Xbox Live w naszym kraju, co doprowadza do absurdalnych historii w stylu wyjmowania kodów na DLC z pudełek gier. 20 stycznia Microsoft i Kontrakcja doszły do porozumienia, polski oddział giganta obiecał przekazać do centrali uwagi graczy i ich żądania odnośnie wprowadzenia Live w Polsce, natomiast sama Kontrakcja zmieniła nazwę na We Want Live – wbijajcie pod adres wewantlive.com i wspomóżcie chłopaków w walce o polskiego Live'a!

ŚPIEWAJĄCE POJAZDY?

Kojima to cudak, w MGS: Peace Walker Big Boss będzie walczył z pojazdami (czołgi, samoloty) śpiewającymi podczas walk. Słabo? Pojawi się też baza, w której będą przetrzymywani schwytani wrogowie. Da się ich rekrutować, co było już w Portable Ops. W multiplayerze do koopa dojdzie tryb walk drużynowych trzech na trzech. Premiera pod koniec maja.



YAKUZA 3

Sega zlitowała się i wyda Yakuzę w Europie

Kazuma Kiryuu, bohater poprzednich dwóch części Yakuzy wydanych na PlayStation 2, próbował zrezygnować z gangsterki i wyjechał na Okinawę, by tam poprowadzić sierociniec. Nie było mu dane cieszyć się spokojem, bo komuś nagle zaczęło zależeć na przejęciu terenu, na którym znajduje się sierociniec. Na początku gry akcja toczyć się będzie właśnie na Okinawie, ale gdy wyjaśni się, że ludzie nękający Kiryuu powiązani są z yakuzą, bohater wróci do Tokio poprzestawiać kilkadziesiąt szczęk. To znaczy, wyjaśnić złym panom, że popełnili błąd wchodząc mu w paradę.

TOKIO JAK ŻYWE

Są powody, by Yakuzę 3 kochać, ale też nienawidzić. Sega nawet nie próbuje ściemniać, że przy okazji przejścia z PS2 na potężniejszą PS3 cokolwiek unowocześniono. Ruchy postaci nadal są bardzo sztywne, a system walki pozostał toporny. Lokowanie na przeciwniku działa jedynie, gdy ten się nie rusza, czyli w sumie nigdy. Jeśli gangol zrobi unik, nie da się przerwać długiej animacji ataku i Kiryuu będzie przez chwilę kopał powietrze. Po prostu, walki mogłyby być płynniejsze, bardziej w stylu Batman: Arkham Asylum.

Tyle tylko, że Yakuza 3 to już ponad roczna gra, wydana w Kraju Kwitnącej Wiśni w lutym 2009, kiedy nikt o Batmanie nie słyszał. Dopiero w marcu ukaże się zrozumiała dla nas wersja, a dokładniej rzecz ujmując, oryginalna (z japońskim dubbingiem) z angielskimi napisami. Japończycy w tym samym czasie dostaną czwartą część serii i może ona w końcu wprowadzi potrzebne zmiany, ale nie ma sensu narzekać, bo Yakuza 3 oprócz kilku wad ma mnóstwo zalet.

Wirtualne Tokio tętni życiem i zaprasza do zwiedzania, Kiryuu może wejść do sklepów, restauracji, nocnych klubów, czy salonów gier. Zależnie od pory dnia, w restauracjach podawane są różne potrawy! W salonach na automatach da się pograć w Answer x Answer – arcade'owy quiz Segi. A co powiecie na podrywanie laseczek w klubach i stawianie im drinków, by zdobyć numer telefonu? Od głównego wątku odciągają także takie atrakcje, jak bilard, rzutki, kręgle, poker, blackjack i golf. Można nawet wziąć udział w turnieju sztuk walki, albo posłuchać, jak Kazuma śpiewa – karaoke polega na wciskaniu przycisków we właściwym rytmie, na szczęście nie trzeba samemu wyć po japońsku do mikrofonu.

Podobno fabuła jest już tak pokręcona, że nawet doskonale znając wydarzenia z poprzednich części, ciężko połapać się, o co chodzi. Jakoś sobie poradzimy.

CO POWIECIE NA PODRYWANIE LASECZEK W KLUBACH I STAWIANIE IM DRINKÓW, BY ZDOBYĆ NUMER TELEFONU?

Najlepsze na koniec – otóż można spróbować namówić nieznajome dziewczyny, by wystąpiły w kabarecie, a jeśli się zgodzą, da się je przebierać, malować, zmieniać im uczesanie… To japońska gra, czego się spodziewaliście?

Patrząc na realistycznie odwzorowane twarze ciężko uwierzyć, że ta gra ma już rok na karku. A przerywniki ogląda się jak dobry film!

BEZ LITOŚCI

Skoro to gra o yakuzie, krew musi się w niej lać strumieniami. Walki są brutalne, a im lepiej Kazuma sobie radzi – nie daje się trafić, a sam punktuje przeciwników – tym mocniejsze stają się jego ciosy. Wokół bohatera pojawia się najpierw niebieska poświata, a następnie czerwona, co oznacza, że mocniej bije i może wyprowadzić atak specjalny kładący na glebę kilku gangoli. Znakiem rozpoznawczym serii są brutalne finishery, Kiryuu rozbija głowy swoich ofiar o ściany, albo o stoły, nokautuje ich nunchakiem, kroi kataną. W grze jest opcja tworzenia własnej broni, można również uczyć się nowych technik walki podglądając jak ktoś je wykonuje i nagrywając go na komórkę.

Yakuza 3 zawodzi wspomnianą już wcześniej sztywną animacją i topornym systemem walki, ale wiele klonów GTA chciałoby być tak rozbudowanych, jak produkt Segi. Seria z każdą kolejną częścią coraz bardziej przypomina Shenmue, nie mielibyśmy nic przeciwko, gdyby na silniku Yakuzy powstała trzecia część przygód Ryo. Dla posiadaczy Xboxów 360 mamy smutną wieść – gra ukaże się wyłącznie w wersji na PS3. Oby czwarta część dotarła do Europy szybciej niż za rok. ■■

18
www.pegi.info

MANIPULACJA

OCHRONA

NAPAD

MORDERSTWO

24.02.10

HEAVYRAIN.COM

JUŻ GRANE!

WHITE KNIGHT CHRONICLES

Opowieść o grze, która nie wystraszyła się premiery Final Fantasy XIII

Czy producenci gier nie są w stanie pojąć, że nie każdy gracz wytrzyma kilka najgorszych godzin rozgrywki w swoim życiu, by później odkryć, że gra jest naprawdę dobra? Czy mądre głowy nie rozumieją, że przetrwanie godzinnych przerywników filmowych to zadanie ponad siły europejskiego gracza? Ten tytuł byłby o niebo lepszy, gdyby wzorem serii Monster Hunter w ogóle nie miał fabuły, a jedynie kolejne misje do wykonania. I nie bez przyczyny przywołuję tu Capcom, gdyż White Knight Chronicles w pomysłowy sposób łączy kampanię fabularną z kooperacją, do której można zaprosić innych graczy. To pierwszy jRPG, który tak ciekawie i niebanalnie tworzy nić pomiędzy trybami online i offline.

W kilka sekund po uruchomieniu gry można już mieć podejrzenia, że producent kombinuje z Internetem. Wygląd postaci tworzy się używając mnóstwa najróżniejszych opcji, które pozwalają na sporo indywidualizmu i swobody. Trochę ich za dużo, jak na tytuł, w którym tylko gracz będzie podziwiał swojego bohatera. Tak duże możliwości od razu sugerują, że komuś pochwalimy się wyglądem i umiejętnościami. W dodatku nie trzeba być detektywem, by domyślić się, że system walki ma w sobie nutkę MMO. W lewym górnym rogu ekranu pojawiają się cały czas teksty o zadanych obrażeniach, statusach i inne informacje z pola bitwy. Dostępny jest również czat, oraz gesty, które nie służą do zdobywania punktów, jak w Fable II, ale do szybkiej komunikacji z innymi graczami.

LOBBY TO UROCZA MIEŚCINA

Producent wyszedł ze słusznego założenia, że nie wszyscy gracze są sobie w stanie poradzić w sieci. Dlatego tryb online jest zablokowany przez kilka godzin. By móc ruszyć na podbój Internetu, najpierw trzeba przejść przez samouczki i ukończyć pierwszy rozdział historii. Sporym zaskoczeniem była dla mnie możliwość stworzenia własnej mieściny, która służy jako sieciowe lobby. Można ją zapełnić budynkami, sklepikami (kumple mogą robić w nich zakupy), a nawet postaciami, z którymi pogadają zaproszeni przez nas gracze i tym samym zdobędą informacje o nowych zadaniach. Taki pomysł prezentuje się o niebo lepiej niż zwyczajne menu, a przy okazji zmusza do zbieractwa, by stworzyć jak najciekawsze miasteczko. A skoro rozgrywka toczy się w TPP, gdzie kamerę oddano do dyspozycji grających, to można zerknąć w każdy zakamarek wirtualnego lobby. Mimo wszystko producent przygotował również typowy dział, który służy do przesyłania wiadomości do innych graczy, czy edytowania swojego profilu. Miło jest mieć wybór, choć mnie naprawdę wciągnęła zabawa w tworzenie własnego miasteczka.

Naturalnie nikt nikogo nie zmusza do rozgrywek w sieci, ale w mojej opinii taki pomysł zapowiada się fantastycznie. Kończę tryb fabularny, ale nadal mam ochotę pozostać w świecie gry, więc odpalam Internet i z kumplami wykonuję kolejne zadania. Moja postać przenosi wszystkie umiejętności, ale od podstaw buduję jej rangę, która z każdym kolejnym poziomem odblokowuje dostęp do nowych broni i elementów ekwipunku. Final Fantasy dostarcza wyłącznie historię dla jednego gracza, World of Warcraft stawia tylko na zabawę w sieci, a White Knight Chronicles łączy dwa typy rozgrywki w jedną całość. Proste i genialne.

ŚREDNIOWIECZNE MECHY

Fabuła skupia się na wielkich robotach, choć po prawdzie są to gigantyczne, magiczne zbroje. Moim zdaniem producent celowo zagrał na japońskiej miłości do wielkich „rzeczy". Gundam, Neon Genesis Evangelion, te serie zawsze skupiały się na młodzikach odkrywających w sobie siłę i moc, oraz determinację do walki ze złem. Dlatego też wieśniak zostaje bohaterem, który potrafi dokonać transformacji w tytułowego Białego Rycerza. I nie jest to jedynie chłodny patent, bo przeciwnicy w tej grze potrafią być słusznych rozmiarów. Początkowo walczy się z pszczółkami i wiewiórkami, ale pierwszy troll to już kawał giganta. Z czasem takich bestii przybywa i zamiana w rycerza jest koniecznością. Niestety zużywa ona sporo punktów akcji, na których opiera się system walki. Im potężniejszy cios, zaklęcie, czy technika, tym więcej ich potrzeba.

Skoro o umiejętnościach mowa, to jest ich prawdziwe zatrzęsienie i każdy może stworzyć postać taką, jaką sobie wymyśli. Nie ma tu wyraźnego podziału na role, ale jeden bohater nie jest w stanie nauczyć się wszystkiego. Odruchowo podzieliłem więc ekipę na magów leczących, tych z ognistymi kulami, oraz mocnych rycerzy, wśród których miałem specjalistów od toporów, czy długich mieczy. Natomiast same ataki i zaklęcia łączy się w kombinacje, które wymagają wyczucia czasu, gdyż w odpowiednich momentach trzeba odpalić kolejny cios. Starcia toczą się w czasie rzeczywistym, więc nie ma mowy o nudzie. Na placu boju wspierają gracza bohaterowie niezależni, co stało się ostatnio modą w gatunku. Ich inteligencji ciężko cokolwiek zarzucić, więc starcia bawią, a nie frustrują.

ŚWIETNE JEST TO, ŻE POSTAĆ GRACZA FUNKCJONUJE OBOK GŁÓWNYCH BOHATERÓW ZWIĄZANYCH Z FABUŁĄ

Edytor postaci umożliwia stworzenie różnorodnych bohaterów. Ja standardowo zabrałem się za przygotowanie niewinnej, słodkiej dziewczynki, która później masakrowała przeciwników.

Tworzenie kombinacji to genialny patent. Na przykład dwa ciosy plus atak żywiołem. Ogniem lub lodem, w zależności od słabych punktów przeciwnika.

Podobnie jak w Final Fantasy XII można wybrać jedną z kilku taktyk dla poszczególnych wojaków.

MMO I JRPG

Świetne jest to, że postać gracza funkcjonuje obok głównych bohaterów związanych z fabułą gry. Można stworzyć sobie postać taką, jaką się lubi, bo nie jest się zmuszanym do wcielenia się w kolejnego wieśniaka z misją ratowania świata, jak to w jRPG zazwyczaj bywa. Miło jest być małym trybikiem w historii ratowania księżniczki, a nie jak zwykle chłopcem, który musi przezwyciężać demony z przeszłości, by uratować świat. A ten pełny jest ciekawych miejsc, które zachwycają swoim rozmachem, ale już niekoniecznie oprawą graficzną. Poziomy są solidnych rozmiarów, choć zaprojektowano je w bardzo prosty sposób. Na każdym z nich od razu widać przeciwników, którzy w dodatku mają nad sobą ikony symbolizujące poziom trudności.

WHITE KNIGHT GUNDAM

Wielkie machiny wojenne w średniowiecznym stylu nie są w Japonii nowością. Jednak w przypadku jRPG to miła odmiana od standardowych drużyn przemierzających bajkowe krainy. W przeciwieństwie do Final Fantasy XIII, przemiana w rycerza nie wyrzuca z pola walki członków drużyny, co można wykorzystać. Atakując wroga wystarczy celować w nogi, by ten upadł, co otwiera drogę do wymierzania ciosów ekipie „na dole". Rycerz wygląda fantastycznie, jego ataki są przepotężne, ale ma on swoje minusy. Transformacja nie jest możliwa w małych miejscówkach, ale i w tych ogromnych kamera nie zawsze sobie radzi z kolosem.

White Knight Chronicles stawia na fenomenalne połączenie dwóch trybów, w które zagramy tym samym bohaterem. Z chęcią zacznę od początku w pełnej wersji, bo gra jest tak dobra, że nawet nudny i powolny start przygody mnie nie odstrasza. //**Fax**

18
www.pegi.info

UKRYCIE
ATAK
KRZYK
UCIECZKA

24.02.10
HEAVYRAIN.COM

MEDAL OF HONOR

Stara seria opuszcza wreszcie ponure okopy drugiej wojny światowej

INFO
DEVELOPER: EA LA / DICE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 2010
KONSOLA: PS3, X360

Tak to się już porobiło, że od swojego młodszego kolegi wojenna strzelanka EA jeszcze długo się nie uwolni. Możecie mieć pewność, że nie znajdziecie ani jednej recenzji nowego MoH, w której nie padnie złowieszcze imię Goliatha, znaczy się, Call of Duty: Modern Warfare 2.

Historia zatoczyła koło, bo przecież to na fali sukcesu MoH zaistniał FPS autorstwa Infinity Ward. Do dziś, gdzieś tam w mrocznych zakamarkach mojej mózgopuszki, żyje niezatarte wrażenie opadu szczęki, który towarzyszyło pierwszym podejściom do słynnego lądowania w Normandii z trzeciej części serii. Dziesiątki atakujących Amerykanów, zaciekle broniący się Niemcy, poczucie udziału w wielkiej bitwie były przed ośmioma laty czymś naprawdę mocnym. Nade wszystko, czuło się w grze ten kapitalny klimat „Szeregowca Ryana", co dla niedzielnego miłośnika drugowojennej tematyki (bo ten całotygodniowy na bank ma problemy w stylu „ściemniony kąt nachylenia lufy Tygrysa w scenie śmierci snajpera") jest rzeczą nie do przecenienia.

Przekonałem się do strzelanek dzięki tej misji i to Medal of Honor sprawił, że sięgnąłem po pierwsze Call of Duty (tak nawiasem pisząc, kupiło mnie misją w Stalingradzie, inspirowaną „Wrogiem u bram" – niezapomniane przeżycie). Skojarzenie z filmem Spielberga jest jak najbardziej na rzeczy, gdyż reżyser ten maczał palce przy produkcji gry, starając się nadać jej filmowy sznyt, co w połączeniu z symfoniczną muzyką i skryptami udało się wyśmienicie.

Właśnie, skrypty. To perfekcyjne opanowanie sztuki reżyserii poprzez skrypty pozwoliło uczniowi przerosnąć mistrza. Kiedy zaś Call of Duty przekraczało kolejne granice, goniło za nowościami i wciąż sprowadzało nasze szczęki niżej, Medal of Honor, skacząc od developera do developera, złapało lekką zadyszkę, wciąż taplając się w wyświechtanych tematach drugiej wojny światowej. Ostatni MoH, czyli Airborne, okazał się grą zaledwie dobrą, a takie historia olewa. Bonzowie EA postanowili wziąć się za łby z Activision, wpompować w odświeżenie marki gazylion babilonów i odzyskać należne im miejsce w gatunku wojennych strzelanek.

FIFA zeżarła w końcu PESa, jak zakończy się ten pojedynek? Tym razem EA nie pójdzie tak łatwo, ale w sumie pies to trącał – kiedy za walkę o konsumenta zabiera się dwóch potentatów branży, pomienionemu nie pozostaje nic innego, jak zacierać ręce z radochy. Będzie więcej pierwszoligowych hitów do ograna.

WSPÓŁCZESNY MEGAWOJOWNIK

Nad najnowszą częścią serii – która będzie modnym ostatnio „resetem" – pracuje zespół EA Los Angeles. Prace ruszyły w czerwcu zeszłego roku i mają się zakończyć jesienią bieżącego.

□ **Oświetlenie robi kapitalne wrażenie, miejscami nadając grze niemal fotorealistycznego wyglądu. Rzecz nie do przecenienia na spalonych słońcem zadupiach Afganistanu.**

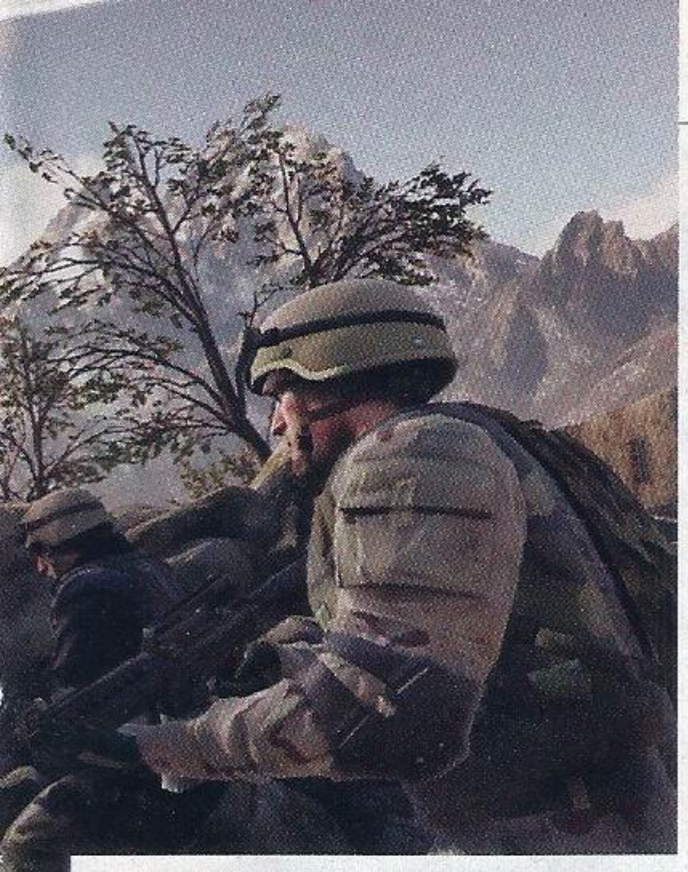
„ZADZIERANIE Z AGENTEM TIER ONE TO OSTATNIA RZECZ, JAKĄ CHCESZ ZROBIĆ. I OSTATNIA, KTÓRĄ ZROBISZ W OGÓLE, JEŚLI SIĘ NA NIĄ ZDECYDUJESZ" – RICHARD FARRELLY, EA LOS ANGELES

Producent wykonawczy Medal of Honor, Greg Goodrich, to zabawny gość: zapytany o powód przeniesienia gry na współczesne pola bitew, odparł: „No cóż... A dlaczego nie? Spędziliśmy sporo czasu w realiach drugiej wojny. Kiedy przyjrzeliśmy się temu, co chcemy zrobić teraz, oczywistym wydało się, że potrzebujemy takiego, a nie innego klimatu". Czyli na burzy mózgów w firmie ktoś (zupełnie nie podjudzony przez szyszki z zarządu, oczywiście) rzucił „Zróbmy konkurencję Modern Warfare!", po czym cały zespół się temu przyjrzał i wyszło im, że muszą to zrealizować we współczesnych realiach. Starszy dyrektor artystyczny, Richard Farrelly, dodaje radośnie „Medal of Honor nie jest marką przynależną do drugiej wojny." Nie, Richard, nie jest, przez ostatnie jedenaście lat przypadkowo tylko tak się złożyło, że grając w MoH kropiliśmy do nazistów i Japończyków.

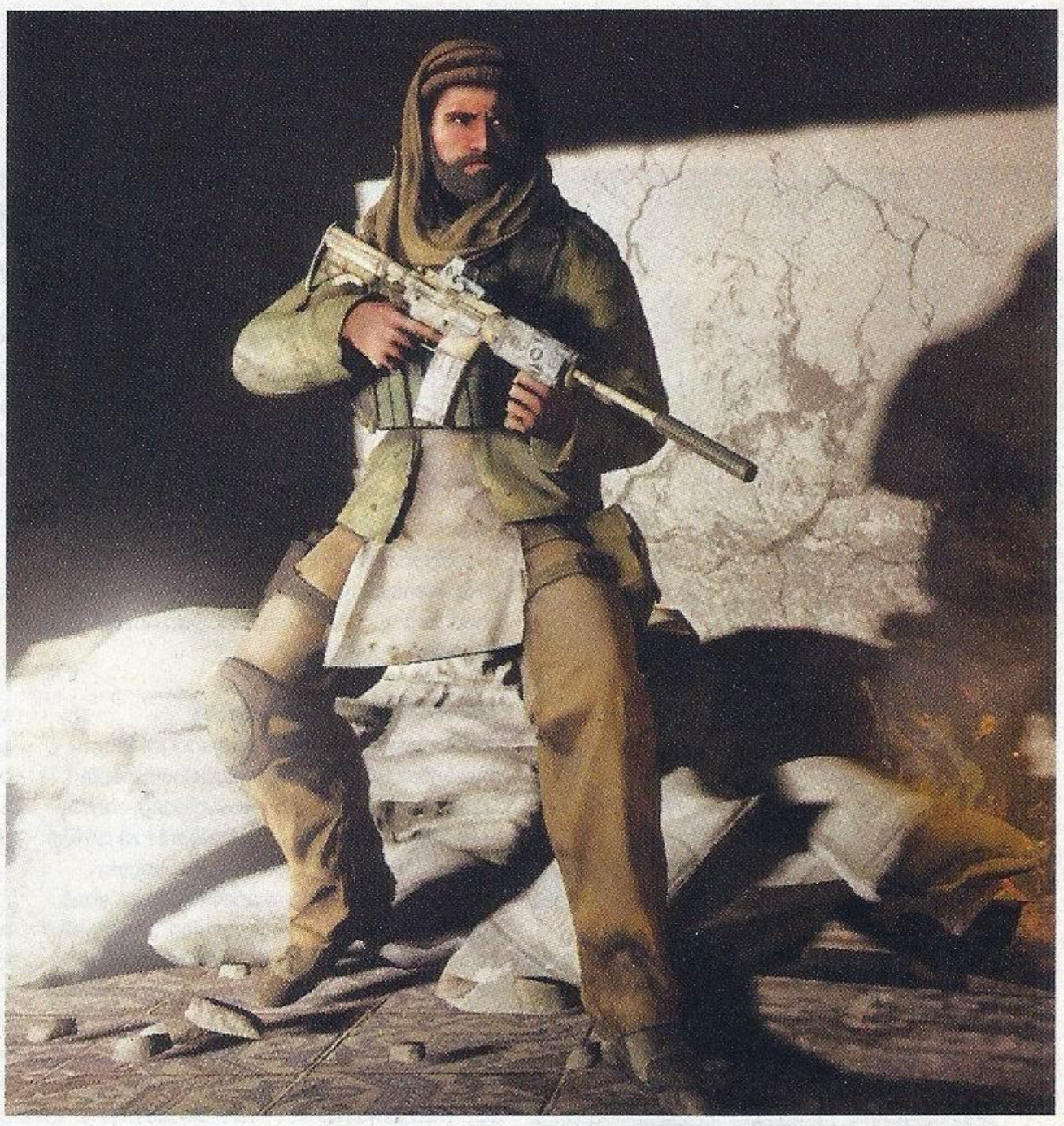
Na bok jednak z bełkotem marketingowców – koń jaki jest, każdy widzi, najważniejszym pytaniem jest to, jak sobie nowy Medal poradzi w starciu z Modern Warfare. EA LA wytacza tutaj naprawdę mocne działa – jako konsultantów do swojej gry najęli kilku „Tier One Operators", czyli „agentów pierwszego stopnia", absolutną elitę elit, gości ręcznie dobieranych z niemal dwumilionowej amerykańskiej machiny wojennej. Tych super agentów jest nie więcej niż stu i wysyłani są w te miejsca, gdzie porażka nie wchodzi w rachubę. Na spotkaniach z dziennikarzami agenci zasłaniają twarze kominiarkami i występują pod ksywkami, surowo zabronione jest nagrywanie ich wypowiedzi na czymkolwiek. Farrelly wspomina, że jeden z nich zrobił się wyjątkowo nieprzyjemny, kiedy deweloper zamieścił w grze nieco zbyt bliskie informacje na temat śmierci jednego z Tier One'ów. „Musieliśmy to wyciąć" mówi. „Zadzieranie z agentem Tier One to ostatnia rzecz, jaką chcesz zrobić. I ostatnia, którą zrobisz w ogóle, jeśli się na nią zdecydujesz" dodaje filozoficznie.

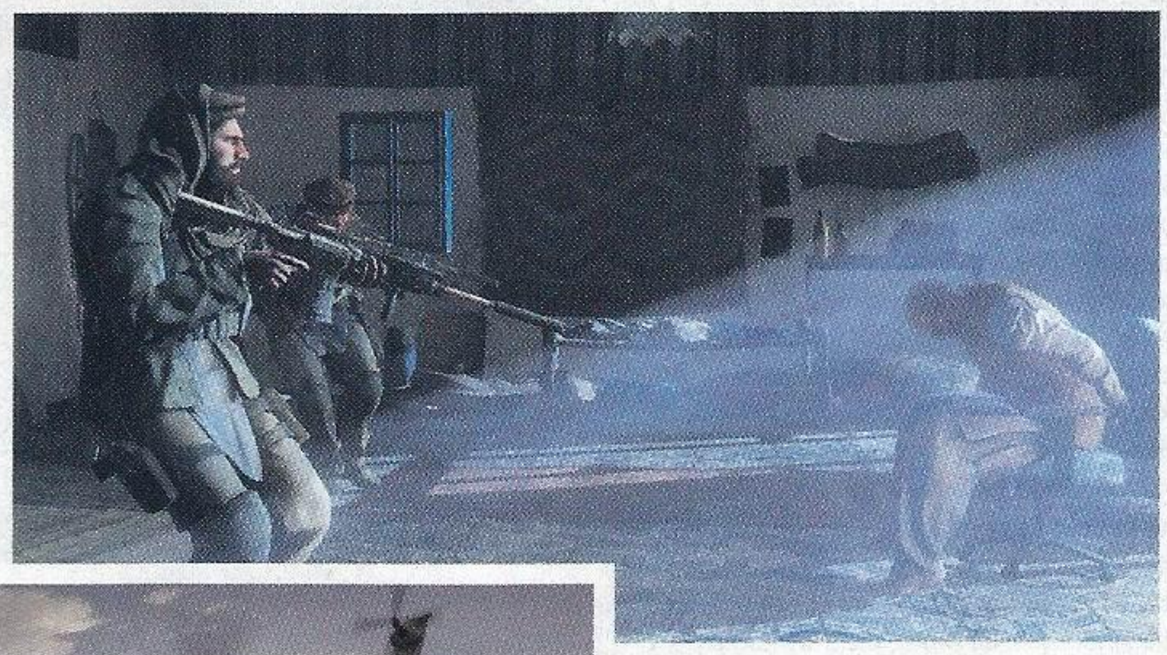
Brzmi to wszystko może trochę głupawo, taka śmietanka śmietanki na usługach jakichś tam dostarczycieli elektronicznej rozrywki – i podszyte jest nazbyt oczojebnym marketingiem, ale tacy ludzie napawdę istnieją. Ten chłodny brodacz z okładki zresztą też – ostatni raz widziany był kilka lat temu, gdy trenował afgańską milicję (nosi ksywkę

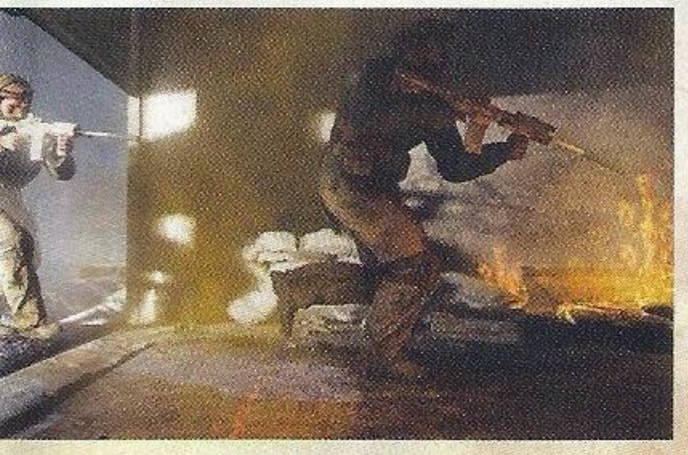
□ **Postacie wypadają nieco gorzej, niż otoczenie, ale przez najbliższe miesiące przejdą zapewne niejeden lifting. Na załączonym obrazku przykład skryptowanej sceny z cyklu „breach & clear". Zaczyna się oczywiście od „breach" z kopa.**

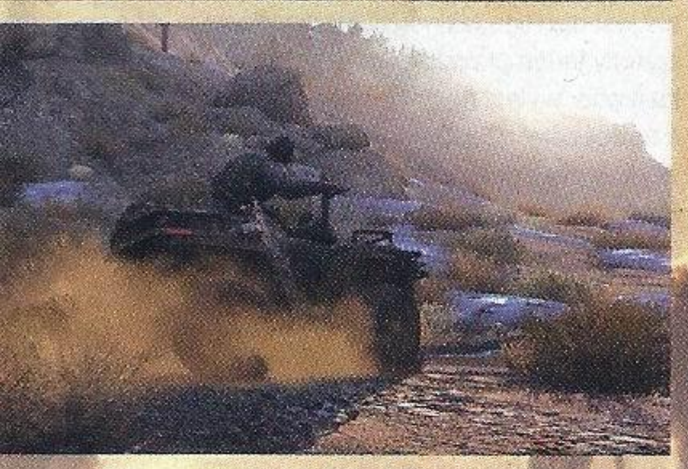


To Afganistan. Przygotujcie się na mnóstwo kurzu i brodatych facetów z kalachami.









Poprowadzimy do boju kilka postaci. Pewnie przyjdzie nam jedną z nich zejść mężnie, jak u konkurencji.

Nie raz przyjdzie nam poprowadzić różne pojazdy, jak również zasiąść w wieżyczkach strzelniczych. Niby norma, ale tym helikopterem po lewej też polatamy. Jako pilot!

SZWEDZKIE MULTI

Nie tak dawno temu Mielu pisał w zapowiedzi nowego Battlefielda, że tryb multi w najnowszym dziecku DICE jest tak dobry, że z powodzeniem odciągnął go od tego, co upichcili Infinity Ward w swoim Modern Warfare 2. Nie da się ukryć, że Szwedzi są mistrzami rozgrywki wieloosobowej (zaraz po moim ukochanym Valve, oczywiście), dlatego doskonałą informacją jest, że za tryb multi w Medal of Honor odpowiadać będzie właśnie zdolna ekipa DICE. EA dobrze zarządza swoimi zasobami, przyznając odpowiednie zadania odpowiednim ludziom. Na razie nie wiadomo jednak wiele więcej; w ogóle informacji o grze jest jeszcze niedużo: będzie sprint, będzie machanie nożem i gra wieloma postaciami. Z pewnością o nowym MoHu jeszcze nie raz napiszemy.

Cowboy, być może uda Wam się namierzyć go w sieci). Zapytani, dlaczego zdecydowali się wziąć udział w projekcie, odparli, że chcą pilnować EA, aby zrobili grę wiernie i rzetelnie,; oddać cześć pewnej społeczności (pewnie nie jednej z tych, które faszerują ołowiem) oraz dopilnować, aby żadna tajna informacja nie wypłynęła w świat poprzez grę elektroników. Rozumiem, że czeki niespecjalnie ich interesują – panowie, moje konto stoi dla was otworem.

Tak czy siak, eksperci zadbają o to, by misje oparte były na tych przeprowadzanych w rzeczywistości, by odzywki (Oskar, Michał i reszta) i sposoby działania bohaterów gry były autentyczne, żeby zgadzały się detale pokroju sposobów maskowania i tak dalej. Wydaje się, że właśnie realizmem rozgrywki autorzy chcą się wyróżnić na tle konkurencji.

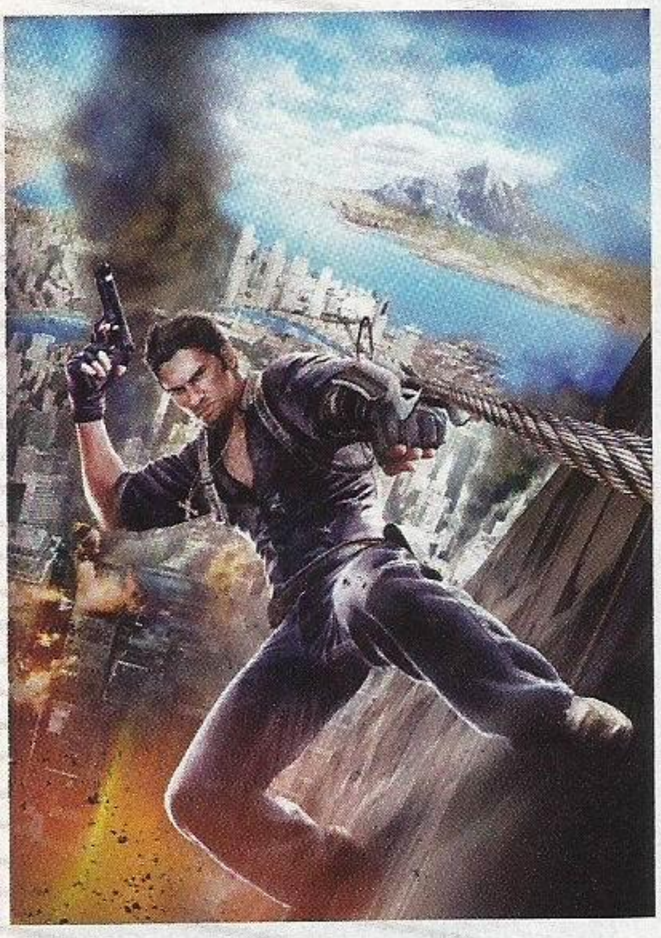
Medal of Honor nie ma być kolejnym „filmem sensacyjnym", bliskim rzeczywistości, ale w ogólnym rozrachunku lekko głupawym i błyszczącym tandetą. Nowy Medal ma zabrać nas na brudną, autentyczną przygodę z nieogolonymi facetami (err... wiecie, co mam na myśli), gdzie przed graczem staną problemy i wybory, którym czoła stawiali przed kilku laty prawdziwi żołnierze. Drugą sprawą, którą podkreślają developerzy, jest szacunek dla żołnierzy, oddanie honoru tym, którzy kulom się nie kłaniają (choć pewnie i tym, którzy się pokłonili i użyźniają afgańską glebę). Znaczy to zapewne tyle, że oszczędzi nam się tym razem kolejnych twistów polegających na zdradzie i kulce w plecy. Pewnie nikt nas też nie obleje benzyną i nie podpali.

MEDAL OF MODERN WARFARE

Jedyny grywalny poziom, który dotychczas pokazało EA, rewolucji jednak nie zapowiada. Bohater gracza zasuwa na pace jeepa, w rękach ściskając kolbę ciężkiego karabinu maszynowego. Jeep jedzie za przewodnikiem, przez jedno z afgańskich miasteczek (a dokładniej: Gardez, leżące na południowy-wschód od Kabulu – podobno oddane bardzo realistycznie; nie wiem, nie byłem). Jest noc, cicho, buro i ponuro, w powietrzu daje się wyczuć tę charakterystyczną ciszę przed burzą – i rzeczywiście, po chwili jeden z naszych towarzyszy drze się, że wokół jest pełno wrogów. Zanim gracz zdąży zareagować, jeden z nich wali do jeepa z RPG, więc cała perspektywa wywija orła, a krzyki kolegów dobiegają jakby z daleka – bo muszą przebić się przez gwizd i dzwonienie w uszach naszego panopka. Ten po chwili gramoli się z powrotem na nogi, rychło w czas, bowiem wraz z dzikim wizgiem pocisków wszystko wraca do pełnej niebezpieczeństw normy. Bohater nurkuje więc za przewróconego jeepa i zza takiej osłony prowadzi ostrzał. Bieżące zadanie: zabezpieczyć teren...

Brzmi znajomo? Bez dwóch zdań, równie dobrze mogłaby być to jedna z misji w Modern Warfare. Nie jest to oczywiście jakaś ogromna wada – w najgorszym wypadku dostaniemy po postu klon gry Infinity Ward, a to przecież nie jest zła wiadomość. Bo o sam techniczny aspekt gry nie trzeba się raczej martwić, skoro stoi za nią potęga w postaci Electronic Arts. Gra już teraz wygląda naprawdę ślicznie, a przecież przed EA LA jeszcze kilka miesięcy pracy. Kto wyjdzie zwycięsko z pojedynku gigantów? Gracze, rzecz jasna. //**sasori**

NOWY MEDAL MA ZABRAĆ NAS NA BRUDNĄ, AUTENTYCZNĄ PRZYGODĘ Z NIEOGOLONYMI FACETAMI (ERR... WIECIE, CO MAM NA MYŚLI), GDZIE PRZED GRACZEM STANĄ POWAŻNE PROBLEMY I TRUDNE WYBORY



□ Nawet z dużej odległości Rico bez problemu namierzy i ściągnie wroga z każdej bezpiecznej, z góry upatrzonej pozycji. Czy muszę dodawać, że w fontannie przerysowanej krwi i akompaniamencie opętańczych krzyków? Pewnie sami się domyśliliście.

JUŻ GRANE!

JUST CAUSE 2

Ta gra zaczyna się jak WiiSports Resort, ale na skydivingu podobieństwa się kończą

Eidos, a raczej już teraz Square Enix, wypuści Just Cause 2 prawie półtora roku po pierwotnie zaplanowanym terminie i choć wiele elementów wciąż się broni, to można bez skrupułów wykorzystać tę grę do pokazania, jak szybko leci czas w branży video. Spędziłem z Rico „Scorpio" Rodriguezem kilka intensywnych godzin nie nudząc się ani chwili, jednak często mrucząc pod nosem „już to gdzieś widziałem"...

NA NADĘCIA I ZADĘCIA

Malownicza wyspa Panau kojarzy się jednoznacznie z Hawajami, jest pastelowo ciepła i nawet ośnieżone stoki nie wyglądają choćby w połowie tak mroźnie, jak krajobraz za oknem. Sielanka jest oczywiście pozorna, krajem rządzi dyktator, a mieszkańcy nie mogą spać snem sprawiedliwych, niepokojeni przez walki lokalnych watażków. Fabuła została zdegradowana do kija zapędzającego do wykonywania kolejnych misji, tyle że ciężko się do tego przyczepić. Co prawda pseudodramatyczne dialogi typu „– Jest alkoholikiem i narkomanem, czy można mu zaufać? – Nie, ale nie mamy wyjścia" każą popukać się w czoło, to ogólnie autorzy wyszli z tematu obronną ręką. Nie zgłębiamy motywów postaci, nie zastanawiamy się nad moralnością ich działań – liczy się efektowność, różnorodność i kasa, a przy próbie dostosowania się do zwartej historii, ustępstwa wydają się niemożliwe do ominięcia. Just Cause 2 traktuje o bardzo poważnych sprawach, ale na wyspie nie ma bezwzględnych karteli narkotykowych czy handlarzy ludźmi, wobec czego całość udanie dryfuje w kierunku bezstresowej rozwałki.

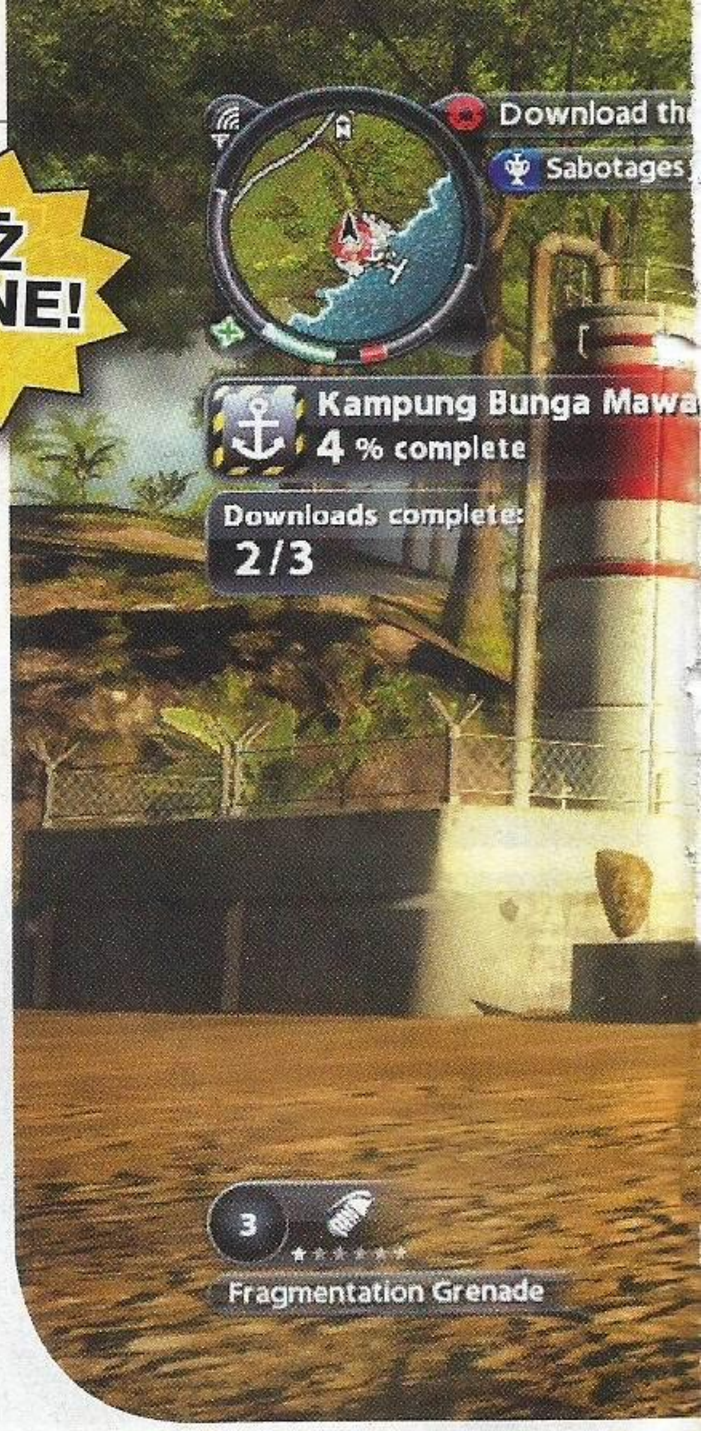
SPALIĆ I POSYPAĆ SOLĄ

Przy odpowiednim podejściu Just Cause 2 daje mnóstwo radochy – nie ma tu żadnego krycia się za osłonami, zero problemów z sadzeniem headshotów. Po przyjęciu misji można ze stuprocentową pewnością założyć, że nie obejdzie się bez przeładowywania broni.

Nie od razu mamy dostęp do wszystkich zadań, najpierw trzeba wkupić się w łaski kolejnych liderów spod ciemnej gwiazdy, powiększyć trochę wpływy lokalnej szajki i uprzykrzyć życie jej wrogom, żeby myśleć o poważniejszych wyzwaniach. Z kolei najistotniejsze z nich odblokowują się w miarę zapełnienia specjalnego paska, monitorującego nasze postępy. Dzięki temu z jednej strony nie da się przelecieć przez Just Cause 2 jak huragan, z drugiej – jesteśmy zmuszeni do wykonywania podobnych czynności parę razy.

Przykładowo, jedna z misji wymaga „zhackowania" (o ile można tak nazwać wklepanie banalnej kombinacji przycisków...) kilku komputerów w bazie oponentów, żeby zobaczyć jakie dane wywiadu mają na dyskach. Wszystko idzie pomyślnie, z każdego kąta twierdzy wyskakują pierwsze ofiary, potem trochę silniejsi koleżkowie, na końcu przylatuje helikopter – jest co robić. Misja się kończy, zleceniodawca wylewnie dziękuje, ale gracz powinien jeszcze trochę pomyszkować na wrogim terenie. Oprócz znalezienia walizek z dolarami, przydatnych ulepszeń i broni, można zrównać z ziemią solidną część zabudowań. Nie ma mowy o dowolności znanej z Red Faction Guerrilla, ale epickie eksplozje reaktorów, poetyckie wywracanie wież kontrolnych i dziurawienie olbrzymich zbiorników z wodą powinno starczyć za rekomendację. Ponadto, jako człowiek-demolka, Rico zdobywa uznanie partnerów skandujących „Scorpio! Scorpio!", jak i swoich szefów, którzy cenią sobie szerzenie chaosu i anarchii.

PRZY ODPOWIEDNIM PODEJŚCIU JUST CAUSE 2 DAJE MNÓSTWO RADOCHY – NIE MA TU ŻADNEGO KRYCIA SIĘ ZA OSŁONAMI, ZERO PROBLEMÓW Z SADZENIEM HEADSHOTÓW



PRZEZ PUSTKOWIA

Panau nie jest przytulnym miejscem, ogromne połacie terenu momentalnie skojarzyły mi się z długimi wycieczkami po San Andreas. Sieć dróg nie jest odpowiednio rozwinięta, samochodem często trzeba jechać naokoło, dlatego moim faworytem szybko stały się quady. Są bezkonkurencyjne w terenie, szybkie i zwrotne, choć wydaje się, że zbytnio czułe na niektóre manewry. Środków transportu jest cała masa, ociężałe autobusy i ciężarówki to już tradycja takich gier, ale nie tak często spotykane meleksy i małe traktorki też bywają bardzo przydatne. Do wjazdu wrogom „na chatę" polecam opancerzone hummery ze stanowiskiem strzeleckim – nie ma problemu, by zwinąć jeden egzemplarz od zaprzyjaźnionego gangu. W zestawie dostajemy koleżkę obsługującego działko, ale nawet jego brak nie jest dla Rico jakimkolwiek problemem. Wystarczy jeden przycisk podczas jazdy, by nasz kaskader wylazł na dach pędzącego pojazdu, a nawet zajął miejsce do strzelania. Można też skakać między autami, jak agenci z Matrixa: Reaktywacji, co czyni z pościgów smakowity kąsek. Jeśli zabraknie Wam ich w misjach, wystarczy chwilę pobawić się w pirata drogowego, a usłużna milicja dostarczy świeże porcje mięsa armatniego zapakowane w pachnące nowością radiowozy.

Cyrkowe umiejętności Rico przydają się także przy przejmowaniu helikopterów, a widok bohatera wspinającego się od płóz, przez przednią szybę, aż do bocznych drzwi

□ Wrogowie oczywiście zostawiają po sobie bronie, w Just Cause 2 szczególnie warto je zbierać i niczego nie pomijać. Amunicji nigdy za wiele, a nie warto wydawać zarobionych pieniędzy na czarnym rynku płacąc krocie nawet za najzwyklejszy w świecie rewolwer.

i karzącego pilota sierpowym, jest fachowy nie tylko za pierwszym razem. Latanie jest jedynym sensownym sposobem pokonywania większych odległości, autorom udało się je maksymalnie ułatwić i nie potrzeba zdolności z Battlefielda, żeby efektownie manewrować w przestworzach. Jednak nawet lot helikopterem będzie się dłużył, jeśli postanowicie udać się na drugi koniec Panau – wyspa to cholernie wielki kawał terenu! Dlatego przewidziano opcję zrzutu, wystarczy zadzwonić po kumpla, który ochoczo podfrunie swoją maszyną i dostarczy Rico nad wskazany cel. Szkoda, że ograniczono ich liczbę do kilkudziesięciu miejsc, w sandboksie liczyłbym na większą dowolność. Przy okazji u „przewoźnika" można zamówić dodatkową broń czy sprzęt. Odblokowywanie kolejnych towarów zajmuje trochę czasu, ale już nawet początkowe z nich są całkiem konkretne. Nie zastanawiałem się ani sekundy nad kupnem samolociku wielkości dronów buszujących w rzeczywistości nad Pakistanem. Mało brakowało, a Rico dźwignąłby go na plecach.

□ Kilkanaście miesięcy temu każdy rozpływałby się nad technicznymi możliwościami JC2, ale dziś coraz mniej rzeczy robi wrażenie. Większość z nich już widzieliśmy.

□ Rico Rodriguez na pierwszy, drugi i tysięczny rzut oka niczym nie różni się od stereotypu najemnika. Dzięki temu świetnie pasuje do swojej roli.

BIONIC COMMANDO UNARMED

Na koniec zostawiłem jeden z bardziej kontrowersyjnych pomysłów autorów, czyli mocarny hak stale na wyposażeniu bohatera. Działa niemal identycznie, jak bioniczne ramię w grze Capcomu, choć nie zdołał mnie przekonać, bo dzięki temu rozwiązaniu Rico to kolejny superbohater. Rozumiem, że przyjmuje na klatę kilkanaście strzałów, a wrogowie giną po jednym, ale mimo wszystko zdolność wdrapywania się po dubajskich wieżach wydaje się zbytnim odrealnieniem zabawy. Hak upraszcza każdą misję, bo nie jest problemem dostanie się na jakikolwiek budynek w mgnieniu oka albo zrzucanie snajperów bez dokładnego przymierzania. Nade wszystko, hak nie zawsze da się wycelować w miejsca, o jakich marzymy i nie zawsze funkcjonuje intuicyjnie.

OGROMNE POŁACIE TERENU MOMENTALNIE SKOJARZYŁY MI SIĘ Z DŁUGIMI WYCIECZKAMI PO SAN ANDREAS

PUNKT WIDZENIA

Wiadomo, że developerzy starają się wszystko sprzedać jako świetne pomysły. Na przykład system wspomagania celowania w Just Cause 2 nie oznacza wcale łatwiejszej zabawy, bo to źle wygląda w materiałach promocyjnych. Autorzy nazywają go hybrydowym (trudne – ale modne – słowo) i zapewniają, że umożliwia szybsze namierzanie wrogów. Z kolei SI nie jest wbrew pozorom beznadziejna i losowa, po prostu oponenci biegając znajdują sobie lepszą pozycję do strzału i adaptują (trudne słowo x2) się do napotkanych warunków. Bełkot materiałów prasowych potrafi rozbawić, aż dziwne, że sporo osób się na nie nabiera. Chyba że to ja się mylę i do premiery Just Cause 2 nabierze wszystkich obiecanych atutów.

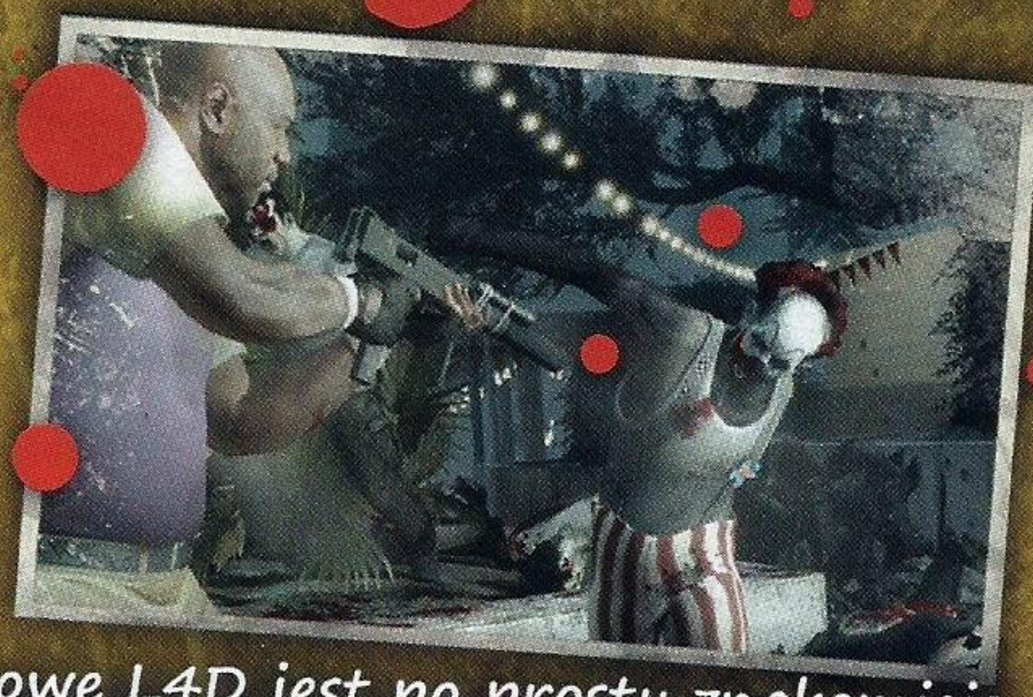
Na dokładniejsze zastanowienie się nad inteligencją wrogów przyjdzie czas w recenzji, ja miałem wrażenie, że biegają jak mrówki niezbornie kryjąc się za przeszkodami i czekając na kulkę. Nie sposób uciec od kilku słów o oprawie, bo engine jest jednym z wydajniejszych, jeśli chodzi o wielkie połacie terenu. Nieraz latałem helikopterem bądź wolno opadałem na spadochronie, by w spokoju podziwiać widoki. Masywne góry z jednej strony, lazurowe morze z drugiej, a w dole chmury i dżungla... Gorzej wypadają zabudowania, miałkość tekstur może powodować depresję, ponad przeciętność nie wybija się również miejscami nienaturalna animacja postaci. Jednak dla ślicznych krajobrazów i nie angażującej umysłu zabawy na pewno warto mieć Just Cause 2 na oku. //**gonzo**

WIĘCEJ O Just Cause 2 W lutym NA NEOGO.PL

LEFT 4 DEAD

„To jak elegancko i sprawnie Valve poradziło sobie ze stworzeniem strzelaniny dla czterech, współpracujących ze sobą osób, zasługuje na słowa najwyższego uznania."

NEO+



„... nowe L4D jest po prostu znakomicie zrealizowane. Masz kumpli, którzy podobnie jak ty lubią takie klimaty? Kupcie od razu cztery kopie gry. Nie masz z kim grać? Nic straconego, po sieci śmiga wielu podobnych osobników."

Gry-Online.pl

Poznaj czwórkę nieznanych wcześniej bohaterów w nowej historii pełnej zabawnych dialogów.

18™

www.pegi.info

VALVE®

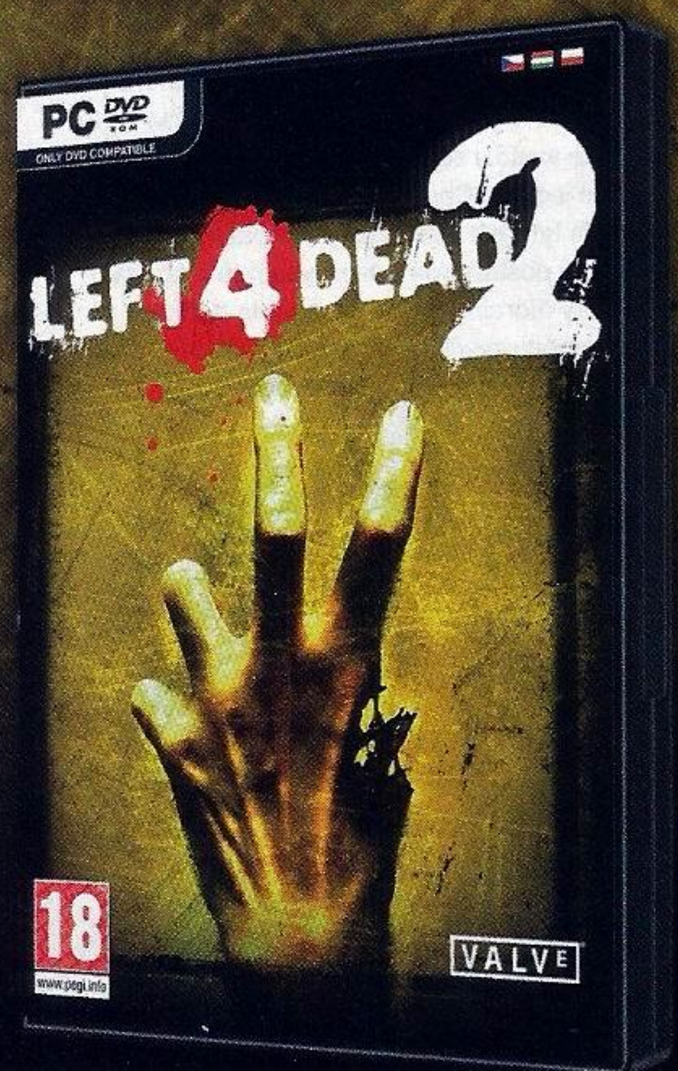
© 2009 Valve Corporation. Left 4 Dead, logo Left 4 Dead i Valve są znakami towarowymi i/lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Valve Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Nazwy oraz loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE są znakami towarowymi grupy Microsoft i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

XBOX 360.

PC DVD ROM

LEFT 4 DEAD™

NOWI TOWARZYSZE. HORDY ZOMBIE. KRWAWY KONIEC ŚWIATA.



L4D.COM

□ Potwierdzono kooperację dla czterech graczy (szkoda, że nie dla sześciu), oraz rozgrywkę dla dwóch osób na podzielonym ekranie. Chętnie zobaczyłbym tryb w stylu Spec Ops z Call of Duty w świecie Halo.

HALO: REACH

Spartans never retreat, never surrender!

Microsoft zaczyna 2010 rok mocnym uderzeniem w postaci Mass Effect 2. W kolejce czekają Alan Wake, Crackdown 2, Splinter Cell: Conviction, Fable III i Natal, jednak najważniejszą grą Xboxa 360, będzie oczywiście kolejna część Halo. Ekipa Bungie po raz ostatni dostarczy tytuł z tej serii, więc wszyscy spodziewają się, że przygotują dzieło, które będzie ich największym osiągnięciem.

NAJWIĘKSZA BITWA LUDZKOŚCI

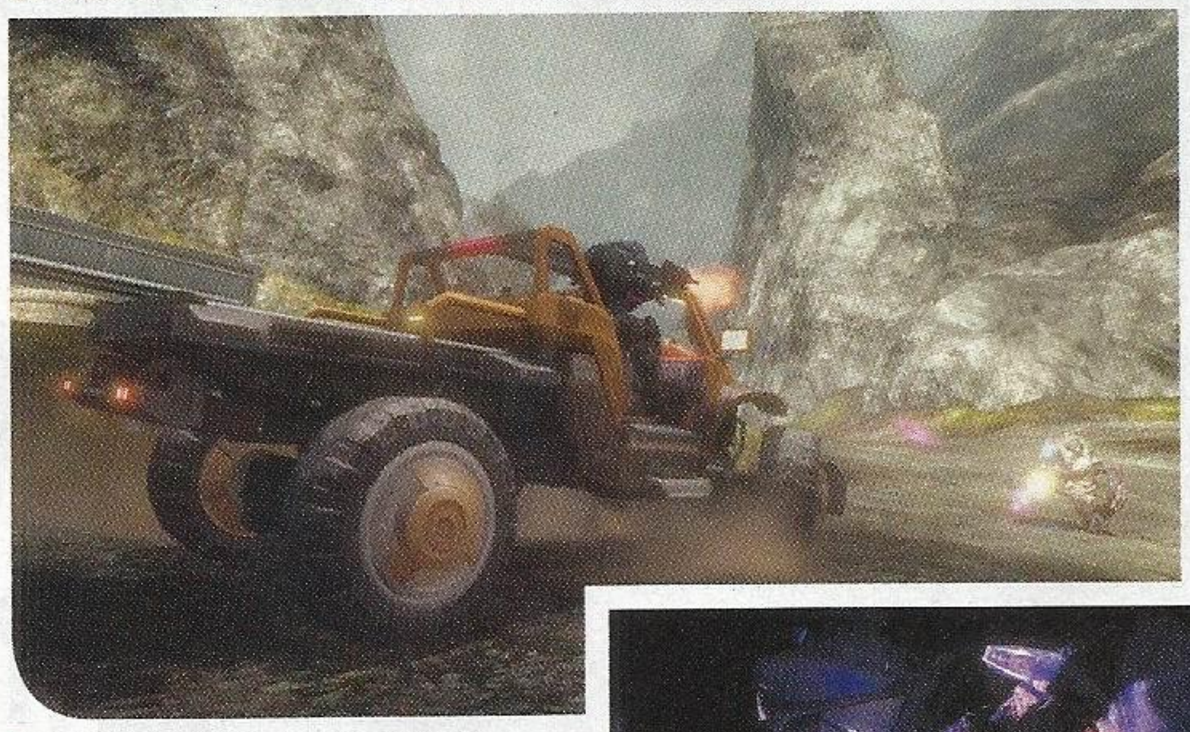
Przy okazji recenzji Halo 3: ODST zadałem sobie pytanie, czy nieobecność Master Chiefa nie wpłynie na przyjemność z rozgrywki. I faktycznie, ta zmieniła się, ale gra i tak okazała się wielkim sukcesem. Teraz trzeba zapytać o to, w jaki sposób ekipa sześciu Spartan zmieni zabawę w Halo: Reach.

Przede wszystkim zmieni się skala walk. Bungie obiecują, że ich nowa technologia umożliwia pokazanie bitew, w których weźmie udział czterdziestu przeciwników i dwadzieścia pojazdów równocześnie. Tak wielkich batalii faktycznie jeszcze nie było, choć i tak Halo 3 w kilku misjach podnosiło poziom adrenaliny spektakularnymi potyczkami. Teraz może i musi być lepiej, gdyż sześciu Spartan to coś, czego jeszcze nie widzieliśmy. Nawet Halo Wars pozwalało jedynie na trzyosobowy oddział. A skoro Master Chief dawał sobie sam radę na polu bitwy, to kogo tym razem przeciwko nam wystawią siły Przymierza?

Prawdopodobnie całą armię, gdyż w ataku na planetę Reach brała udział największa flota Covenant. Dopiero w Halo 2 pojawiła się większa liczba statków, choć z zupełnie innych powodów. Tym samym wielkie bitwy mają być największą nowością w nadchodzącej części Halo.

Zmieni się również sposób narracji, gdyż wojna ma być widoczna na każdym kroku. W końcu Combat Evolved skupiał się na badaniu nieznanej struktury, odkrywaniu tajemnic prastarej rasy i walce z pasożytami. Gracz zazwyczaj był pozostawiany sam sobie, a jego jedyną towarzyszką była Cortana. W H2 po mocnym, wojennym początku gry, ponownie powrócił klasyczny styl rozgrywki, stawiający na samotne przemierzanie poziomów. I tak samo było w H3, choć tam jednak zobaczyliśmy większą skalę walk, a Master Chief był wielokrotnie wspomagany przez siły UNSC. Towarzyszył mu również Arbiter. Należy też pamiętać, że Ziemia w trójce została zaatakowana przez stosunkowo „skromne siły", a i tak dokonały one ogromnych zniszczeń. Możemy wiec sobie tylko wyobrażać, jak wielkie bitwy stoczymy na planecie Reach. Ogrom walk mają też podkreślać scenki przerywnikowe. Nie będę one tak przegadane, jak w dwójce i mają ukazywać wojnę w szerszej perspektywie.

INFO
DEVELOPER: BUNGIE
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: JESIEŃ
KONSOLA: XBOX 360



□ Multiplayer sprawdzimy wiosną w trakcie beta testów. Na razie potwierdzono rozgrywki maksymalnie dla szesnastu graczy. Prawdopodobnie będzie można edytować właściwości swoich zbroi. Czyżby indywidualne ustawienia na wzór Modern Warfare 2? Nie miałbym nic przeciwko.

PRAWDOPODOBNIE NA NASZYCH OCZACH DOKONA SIĘ UPADEK PLANETY REACH, A SKORO MASTER CHIEF W HALO TO OSTATNI SPARTAN, WIĘC LOSY NOBLE TEAM SĄ PRZESĄDZONE. ODDZIAŁ ZAGINIE W AKCJI...

SZEŚCIU WSPANIAŁYCH

Od czasu ODST zmieniło się również podejście Bungie do bohaterów. W końcu Master Chief był praktycznie niepokonany i stanowił symbol dla przegrywającej wojnę ludzkości. Doskonały wojownik, nadzieja, legenda, bohater. Teraz dostaniemy sześciu Spartan, którzy są jednymi z wielu na polu walki. Znakomici żołnierze, ale nie demony, które wzbudzają przerażenie wśród wrogów. Producent chciał, by gracze nie czuli się zbyt mocni, ale równocześnie nie mógł

Grafika w końcu ulegnie poprawie, koniec z udawaniem nowej generacji. Widać to choćby na przykładzie zwykłych żołnierzy, których zbroje są pełne detali. Zastosowano również Motion Capture w przerywnikach filmowych, poprawiono oświetlenie, tekstury i cieniowanie. Nareszcie doprowadzono do porządku twarze postaci. Mimo to nie liczę na poziom grafiki Killzone 2.

Fabuła nie powstaje w oparciu o książkę The Fall of Reach, choć na pewno pojawią się wspólne elementy. Możliwe, że zobaczymy też bohaterów z ODST, którzy przeżyli bitwę.

sobie pozwolić, na osłabianie Spartan i zaszokować nas, jak w ODST. Dlatego powraca znany z pierwszej części pasek zdrowia, który naturalnie będzie wspomagany przez osłonę. Ponownie trzeba więc będzie szukać apteczek, choć nie będzie to aż tak kluczowe zadanie, jak w ODST.

Naturalnie nie cały czas będziemy walczyć w szóstkę, gdyż oznaczałoby to niekończące się batalie z wielkimi siłami wroga. Oddział będzie się rozdzielał, ale cały czas będziemy z nim utrzymywać komunikację radiową i otrzymywać przydatne informacje z pola walki. Noble Team działa zespołowo, ale Halo: Reach to w dalszym ciągu strzelanina, więc najważniejsze i tak pozostaje uzbrojenie. Jak będzie wyglądał nowy arsenał?

NOWE ZABAWKI W PIASKOWNICY

Właściwie trzeba pisać o starym uzbrojeniu, bo akcja gry rozgrywa się przed pierwszym Halo. Dla Bungie była to doskonała okazja do odświeżenia ekwipunku. Na pewno zmianie ulegną dźwięki broni, które mają być bardziej realistyczne. Akurat na tym polu nie obawiam się niedoróbek, bo w serii Halo efekty strzałów i przeładowań zawsze były perfekcyjnie dopracowane.

Nowością będzie Designated Marksman Rifle (DMR), czyli broń, która wypełni lukę pomiędzy Sniper Rifle a Battle Rifle. Tutaj odczuwam spory niepokój, bo w ODST kultowa BRka w ogóle się nie pojawiła, co nie bardzo spodobało się fanom (skoro zadebiutowała ona w Halo 2, to faktycznie możemy jej w Reach nie zobaczyć). Czy faktycznie potrzebujemy kolejnego karabinu dalekiego zasięgu? Najwyraźniej tak, bo umożliwi on zarówno pojedyncze strzały w głowę, jak i walkę na średnim dystansie. Takie ustawienia faktycznie brzmią obiecująco.

Kolejny prezent to Needler Rifle. Tutaj przyznam, że jestem totalnie zaskoczony, bo w końcu Needler w pewien specyficzny sposób namierzał przeciwnika, więc nie bardzo wyobrażam sobie „różowy karabin", który umożliwi nawet precyzyjny strzał w głowę. Ze znanych zabawek na pewno zobaczymy Sniper Rifle, Assault Rifle i Magnum Pistol. Wszystkie w nieco odmienionych kształtach, podobnie jak i Plasma Pistol, czy Energy Sword.

Granaty też ulegną zmianom; bardzo przyzwyczaiłem się do czterech rodzajów od czasu trzeciej części, tym bardziej, że chłopaki z Orbital Drop Shock Trooper mogli nosić całe ich tony. Teraz pozostanie tylko Plasma Grenade i standardowe szyszki UNSC, czyli po staremu. Producent tłumaczy, że w H3 za dużo było sytuacji, w których gracze rzucali coś przypadkiem, bo wybór był za duży. Tutaj muszę przyznać, że czasami faktycznie rzucałem nie tym rodzajem granatu, którego zamierzałem użyć.

Następna nowość to nóż wojskowy, który umożliwi ciche zabójstwa. Przedsmak skradania się mieliśmy w ODST i taki typ rozgrywki szybko się przyjął, więc to dobry pomysł. Pytanie tylko, co z ciosem kolbą? Nie wyobrażam sobie Halo bez możliwość uderzenia kolbą karabinu.

Ostatnia ważna kwestia w zakresie uzbrojenia dotyczy pojazdów, które naturalnie powrócą, ale grywalne będą również wozy cywilne. Pewny jest także jeden nowy „helikopter" o nazwie Falcon, choć w tym momencie nie wiadomo, czy będzie można go pilotować.

BUNGIE ODDAJE HOŁD POLEGŁYM

Każdy Spartan w Reach będzie miał inną zbroję, której wygląd będzie można modyfikować, prawdopodobnie również w kampanii. Większość zespołu to III generacja, która wcale nie była lepsza od II, ale tańsza w produkcji. Jednak Noble Team ma długą listę osiągnięć i jest poważany przez dowództwo. Być może dlatego wysyłany jest na najtrudniejsze misje. W jednej z ostatnich ginie jeden z bohaterów (zaginął w akcji, bo Spartan nigdy nie umiera). Nowa postać, która dołącza do oddziału, to zasłużony żołnierz, który preferuje samotny styl walki, a nie działania w zespole. Właśnie tym wojownikiem pokierują gracze.

Podobnie jak ODST, Noble Team to zgrana ekipa. Carter-259 to lider, który może liczyć na zaufanie i lojalność swoich ludzi. Kat-320 (kobieta) straciła prawe ramię i korzysta z mechanicznej protezy. Ta dwójka to pozostałości oryginalnego składu. Do nich kolejno przydzielani byli: Jorge-052 – Spartan II generacji i specjalista od ciężkiego sprzętu; Emile-239, cichy typ z maską podobną do noszonej przez Ghosta z Modern Warfare 2; Jun-266 – snajper. Każda postać będzie miała jeden gadżet w stylu Halo 3 (na pewno pojawi się kamuflaż optyczny, co trochę nie pasuje do serii). Wprowadzono również sprint, jak w serii Call of Duty. Natomiast ostatni bohater to sama planeta Reach.

Fani poznają jej środowisko naturalne, miasta i instalacje wojskowe. Zespół Bungie na początku gry chce pokazać, że Reach to tętniące życiem miejsce. W końcu to najważniejsza placówka UNSC poza Ziemią. Taki zabieg ma podkreślić dramatyczną walkę o przetrwanie, bo w końcu z góry wiadomo, że ludzie przegrają. Dlatego początek to misja zwiadowcza, podczas której należy sprawdzić, czemu planeta traci łączność z pozostałymi siłami UNSC. Chwilę później zaczyna się atak sił Przymierza i ewakuacja ludności cywilnej. Dalej mogę tylko zgadywać, ale prawdopodobnie na naszych oczach dokona się upadek Reach, a skoro Master Chief w Halo to ostatni Spartan, więc losy Noble Team są przesądzone. Oddział zaginie w akcji. // **Fax**

WERE IT SO EASY

Powracają Elite, jako liderzy grup. Najbardziej wymagający wrogowie wszech czasów kolejny raz pokażą, że Bungie wie, jak tworzyć SI. Dla producenta było ważne, by gracze znowu poczuli respekt przed swoim przeciwnikiem, więc koniec z żartami. Przymierze będzie porozumiewało się w swoim języku, nie angielskim, a ich głosy mają być przerażające. Pamiętam pierwsze spotkanie z Elite, który miał kamuflaż optyczny i miecz. To było nieprawdopodobne przeżycie, którego w H3 nie można już było odczuć, bo przygłupich Brute wszyscy traktowali z lekceważeniem. Nawet bajkowy Grunt nieco wydoroślał i wygląda mniej komicznie. Pojawią się za to Skirmisherzy, którzy uwielbiają zachodzić graczy od tyłu. Wredne typy.

Klimat gry ma być naprawdę ciężki, co przełoży się na ciemniejszą kolorystykę, brutalniejszą akcję i misje, rozgrywające się również w nocy. Co na to fani Halo?

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

CLASH OF THE TITANS THE VIDEO GAME

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Game Republic**

Wydawanie slashera w okolicach premiery God of War III wydaje się głupotą, ale po Dante's Inferno do tego odważnego klubu dołącza również Clash of the Titans. Gra oparta jest na filmie, który trafi do kin wiosną tego roku. Będzie to kolejny gra na filmowej licencji, co może, ale nie musi oznaczać, że dostaniemy typowego średniaka. Podstawa rozgrywki to – jak na przedstawiciela gatunku przystało – walka z potworami i przeciwnikami (ma ich być ponad setka) wyciągniętymi prosto z greckich mitów. W głównej roli pojawi się Perseusz, czyli jeden z wielu synów Zeusa, najbardziej znany z tego, że odciął łeb Meduzie. Kratos po prostu jej go urwał, ale Clash of the Titans nie będzie tak krwawy, jak seria God of War. W grze nie zabraknie mitologicznych broni, a bohater będzie korzystał z wielu mocy i artefaktów. Dzięki nim pokona cyklopa i minotaura, a na końcu podróży stanie do walki z samym Hadesem. ■

KENTOUSHI: GLADIATOR BEGINS

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Acquire**
Developer: **Goshow**

Gladiator Begins na razie zasłynął alternatywną japońską okładką, na której widnieje bardzo skąpo ubrana dziewczyna. Czy to wystarczy, by gra się sprzedała? Na wszelki wypadek producent stawia również na brutalne walki gladiatorów, więc sukces Kentoushi wydaje się przesądzony. Gracz na początku rozgrywki tworzy własnego gladiatora, któremu przyznaje punkty w kilku kategoriach. Z czasem postać zdobywa kolejne poziomy doświadczenia, oraz uczy się nowych kombinacji ciosów. Gladiator stawia na elementy RPG, gdyż każda broń opisana jest statystykami, które przekładają się na jej możliwości na polu bitwy. Choć „pole" to może przesada, gdyż walki odbywają się na malutkich arenach. Jednak takie miejscówki umożliwiły stworzenie dokładnych modeli postaci, więc gra prezentuje bardzo dobrze. Poza tym jest krwawa, ale o walce odciętą ręką przeciwnika à la Shadow of Rome można zapomnieć. ■

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

Konsola: **X360, PS3, Wii, DS**
Wydawca: **Activision Blizzard**
Developer: **High Moon Studios**

Nawet jeżeli w kinach nie ma kolejnej części filmu z wielkimi robotami w rolach głównych, to i tak na tej licencji można zarobić. Trzeba przyznać, że producent ma dobry pomysł, by tym razem skupić się na początkach konfliktu dwóch ras i ukazać wojnę na ich ojczystej planecie, a nie na Ziemi. Dzięki temu gra ma być znacznie bardziej efektowna, niż poprzednie części, które musiały trzymać się filmowej fabuły. Niestety ludzkość w tych czasach była w epoce kamienia łupanego, więc trzeba zapomnieć o najnowszych modelach samochodów. Transformacje tylko mniej więcej będą nawiązywały do pojazdów z Ziemi. Czy to wpłynie na popularność gry? Tego nikt w High Moon Studios nie wie, ale pewne jest, że w grze znajdą się dwie oddzielne kampanie, mnóstwo maszyn do wyboru, tony uzbrojenia, a także kooperacja i sieciowy multiplayer. Poza tym Optimus Prime dostanie gigantyczny topór... Zabraknie natomiast Megan Fox. ■

ACE COMBAT: JOINT ASSAULT

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Namco Bandai**

W tej odsłonie seria Ace Combat zrywa z wymyślonymi państwami, epicką fabułą i kosmicznymi projektami maszyn bojowych. Joint Assault stawia na prawdziwe miasta, wśród których zobaczymy między innymi Londyn, Tokio, Egipt, czy San Francisco. Naturalnie na mapkach będą widoczne najbardziej znane obiekty w tych metropoliach. Poza tym gracze siądą za sterami prawdziwych samolotów, które mają być realistycznie uzbrojone. Nie pojawią się więc latające fortece, działa laserowe, czy kontenery rakiet podczepianych pod skrzydła myśliwców. Gra stawia na realizm i tryb multiplayer, w którym spotka się maksymalnie ośmiu graczy, by toczyć podniebne pojedynki, a kampanię będzie można ukończyć w kooperacji z czterema kumplami. Nowością będzie również poziom trudności, który na bieżąco dostosuje się do poczynań graczy w trakcie misji. Producent obiecuje także poprawę grafiki i płynności animacji. ■

DEAD OR ALIVE: PARADISE

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Tecmo**
Developer: **Team Ninja**

Dobra i zła wiadomość. Dobra – powracają piękne dziewczyny z wielkimi oczami. Zła – nie będzie to kolejna część bijatyki, tylko gra na podstawie Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball i Dead or Alive Xtreme 2. Oznacza to, że gracze mogą liczyć na zestawy mini gierek, wśród których nie zabraknie siatkówki, zabaw w basenie, rozgrywek w kasynie, czy sesji fotograficznych z modelkami. Dziewczyny uwielbiają pozować w kostiumach kąpielowych, co oznacza milion zbliżeń na ich zgrabne tyłki i nie tylko. Powrócą sklepiki, w których będzie można zakupić stroje kąpielowe, oraz gadżety dla dziewczyn. Zdobycie wszystkiego w Xtreme 2 graniczyło z cudem i wymagało miesięcy grania, więc szykuje się sporo do zrobienia. Producent zmusił PlayStation Portable do sporego wysiłku, gdyż gra prezentuje się przepięknie, co nie powinno dziwić. W końcu Paradise to bardziej przeglądarka kobiecych wdzięków, niż faktyczna gra. ■

ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH

Konsola: **Nintendo DS**
Wydawca: **Capcom**
Developer: **Capcom**

Kolejna odsłona cyklu Ace Attorney wprowadza nowe elementy do rozgrywki. Tym razem gracze sprawdzą także miejsca zbrodni, więc zapowiada się zabawa w stylu seriali CSI. Zbieranie dowodów i przesłuchiwanie świadków będzie na porządku dziennym. Gwarantuje to, że do znanych schematów dodano również zadania detektywistyczne. Zmieni się nieco system rozmów, w którym pojawi się znacznie więcej opcji do wyboru niż w poprzednich częściach. Poza tym po staremu, czyli dużo wyzwań logicznych, ciekawych postaci i zaskakujących spraw, choć łączenie poszlak i dowodów wydaje się kluczowe w tej odsłonie. Wszystko to podane w ślicznej, komiksowej oprawie graficznej. Naturalnie zmiana bohatera ma ogromne znaczenie dla tej produkcji, bo Miles Edgeworth to w końcu zupełnie inna osobowość i podejście do pracy w wymiarze sprawiedliwości. Dobrze, że Capcom zdecydował się na taki ruch i odświeżył serię. ■

HELLION MYSTERY OF THE INQUISITION

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **-**
Developer: **Flying Fish Works**

Polacy w pocie czoła pracują nad tytułem Hellion, który może kojarzyć się z twórczością Jacka Piekary, gdyż główny bohater to Inkwizytor. Godric z Glastonbury to młot na czarownice i wierny sługa kościoła, który tępi wszelkie przejawy nieczystości i paktów z szatanem. Zostanie on wysłany na tajną misję z polecenia samego papieża, więc nie będzie to miejscowe śledztwo dotyczące spalenia wiedźmy na stosie, a epicka przygoda rozgrywająca się w XIII wieku. Producent wziął sobie do serca wierne oddanie Średniowiecza, wiec gracze mogą liczyć na mroczny, brutalny klimat. Taki też będzie i system walki, który stawia na potyczki z perspektywy pierwszej osoby. Tutaj odcinanie rąk i głów nie będzie niczym nadzwyczajnym, a po prostu słusznym karaniem niewiernych. Poza bronią białą nie zabraknie artefaktów oraz egzorcyzmów, które posłużą do walki z diabelskim pomiotem. ■

LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4

Konsola: **X360, PS3, DS, PSP, Wii**
Wydawca: **Warner Bros. IE**
Developer: **Traveller's Tales**

Klocki na nowo odnalazły się w dziecięcym świecie zabaw, który opanowały w ostatnich latach gry. Kolejne pomysły na łączenie najróżniejszych światów odnoszą spektakularne sukcesy, więc skoro był już Batman i Indiana Jones, to jak mogłoby zabraknąć małego czarodzieja? Harry Potter atakuje konsole w przygodzie, która obejmie cztery pierwsze książki. Będzie więc to okres wzmożonej nauki w magicznej szkole, co oznacza tworzenie zaklęć i eliksirów, latanie na miotle i walkę ze sługami Voldemorta. Nie zabraknie biegania po zamku i wykonywania najróżniejszych zadań, a sam świat gry ma zawierać wszystkie najważniejsze miejscówki z książek. Fani będą zadowoleni. Pewne jest również lekkie podejście do tematu, bo w końcu LEGO zawsze stawia na humor i dobrą zabawę. Producent nie wprowadzi więc rewolucji w znanych schematach, tylko dostosuje je do czarodziejskiego klimatu. ■

SUPER SZYBKIE PRZESYŁKI KURIERSKIE

XBOX360 ELITE 949

XBOX360 ARCADE 666

NINTENDO DSI 649

PS3 250GB 1249

PSP 3004 589

PREORDER

PREORDER

PREORDER

PREORDER

FOOD SUPPLY FOR GAMERS

www.madgames.pl

GRY OD 30 ZŁ

WSZYSTKICH HURTOWNIKÓW ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY

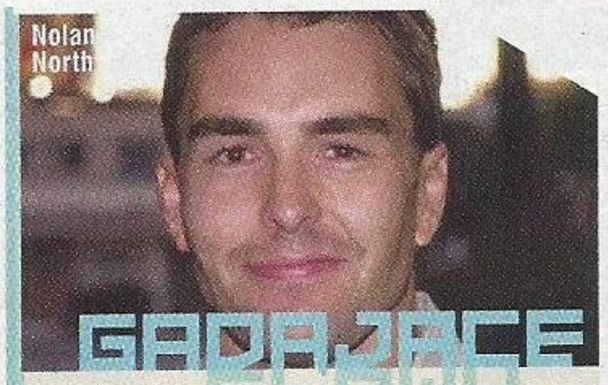
PS2 PS3 PSP X360 NDS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA / SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

MAD GAMES

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
0 503 624 692
022 498 99 93

CZYNNE
PON.-PT. 11-19
SOB. 10-15



„Czy zrobimy jeszcze jakieś gry dla dorosłych na Wii? Raczej nie, To była niezagospodarowana nisza, w którą wskoczyliśmy, sporo zresztą ryzykując" – **Constantine Hantzopoulos z Amerykańskiego oddziału Segi nie ma wesołych wieści dla fanów MadWorld**

„Zazwyczaj strasznie się wkurzam i frustruję po wydaniu gry. Myślę sobie wówczas, że to moglibyśmy zrobić lepiej, a tamto zmienić... Zaraz po premierze myślami jestem już przy kolejnej produkcji i wszystkim, co chcę w niej poprawić" – **Kazunori Yamauchi z Polyphony, ojciec serii Gran Turismo, sugeruje, że niedługo (oby) po raz kolejny przyjdzie się mu sfrustrować**

„Postać Sigourney Weaver jest chamska, przeklina, pije, pali i nie troszczy się o swoje ludzkie ciało – tylko o swego awatara. **Ma stanowić negatywny komentarz pod adresem ludzi w naszej rzeczywistości, którzy za bardzo angażują się w swoje postacie w sieci czy grach video**" – **James Cameron pustoszy nasze umysły głębią przesłania swego najnowszego filmu**

„W tej chwili lepiej bawię się przy grach niż przy filmach. Gry przejmują coraz więcej filmowych technik – kiedyś nie wychodziło to najlepiej, ale dziś ich twórcy zdecydowanie wiedzą co robią" – **Peter Jackson uchyla czapki naszej branży, w tym samym wywiadzie zdradzając, że ma kilka niezłych pomysłów na gry**

„Naszym głównym celem jest ograniczenie wydatków na licencje i skupienie się na naszych własnych markach. **Nie oznacza to, że dajemy sobie spokój z grami na popularnych licencjach, ale z pewnością będziemy robić ich mniej**" – **Yves Guillemot z Ubisoftu stawia na oryginalność.**

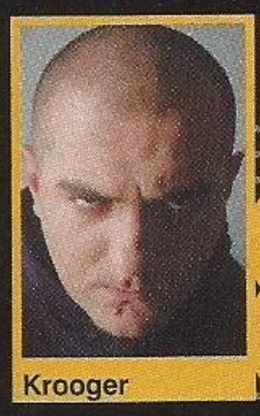
„Nie bardzo wiem jak mam na to odpowiedzieć, **bo nikt nigdy nie zaproponował mi tej roli**" – **lekko skonfudowany Mark Hamill wyjaśnia dlaczego nigdy nie użyczył głosu Luke'owi Skywalkerowi w żadnej grze**

„Gdybym dzisiaj opracowywał God of War, pewnie byłoby to pomieszanie GoW z Zeldą. W tej chwili dużo bardziej interesują mnie gry oferujące bogaty, wciągający świat niż skrypty" – **David Jaffe odkrywa przed fanami swoje obecne fascynacje**

„Nasze gry ze Spider-Manem z ostatnich pięciu lat są do bani. To naprawdę kiepskie tytuły" – **wygadany jak zwykle Bobby Kotick z Activision udowadnia, że można zarzucić mu wiele rzeczy, ale nie brak szczerości**

„Kupiliśmy Blizzard za siedem miliardów dolarów, a swego czasu mogliśmy ich mieć za siedem milionów. Tyle zapłacili w 1995 roku Davidson & Associates. Mówiłem im wtedy: Czy wyście oszaleli? Siedem milionów, za co? Za Warcrafta?" – **jeszcze bardziej wygadany Bobby Kotick nie boi się przyznać do błędu**

„Współczuję Bradowi Pittowi
Anonimowość, jaką daje mi praca samym głosem, jest jedną z największych zalet tego zawodu. Zarabiasz kasę, zapewniasz utrzymanie rodzinie i nikt nie zawraca ci głowy. A w dodatku pracuję raptem po cztery godziny dziennie" – **aktor Nolan North, lepiej znany jako Nathan Drake, chwali się swoim szczęściem a przy okazji zdradza, że jeszcze w tym roku będzie pracował przy Uncharted 3**


Krooger

ACHIEVEMENT UNLOCKED

Leave The Kids Alone – 5G < Baby Steps – 50G

Koniec roku to obowiązkowa przedświąteczna gorączka zakupów – tysiące ludzi w sklepach, marketach, na bazarach... No i oczywiście absolutny brak miejsca do zaparkowania. Nawet jak człowiek chce wyskoczyć po świeże bułki, to krąży w poszukiwaniu pustej przestrzeni na swój bolid dłużej niż trwają same zakupy. Do galerii handlowych chadzam, jak tylko żona wypatrzy torebkę firmy „takiej jeszcze nie mam", perfumy czy cokolwiek innego, co będzie idealnym pretekstem do wydania gotówki. Czyli raczej często. Jako że nawet wybranie odpowiedniego modelu „damskiego gadżetu" zajmuje jej średnio pół godziny (no bo w końcu dookoła tyle kolorowych pudełek, jedne mają nowy model skrzydełek, a drugie pachną zieloną herbatą), ja udaję się z reguły w zupełnie innym kierunku. Najczęściej do salonu prasowego – zawsze się jakiś znajdzie.

Jestem świadomym swoich potrzeb konsumentem, więc jak to moja żona stwierdziła (a kiedyś też moja mama) – zakupy ze mną to łatwizna. Wchodzę do sklepu, wskazuję palcem, przymierzam/oglądam i już mnie nie ma. Zupełnie odwrotnie dzieje się w sklepie z grami lub prasą, które są dla mnie swego rodzaju świątynią. Tutaj absolutnie nie wiem czego chcę, bo tak naprawdę to chciałbym wszystko. Wszystkiego mieć nie mogę, więc jeśli w końcu decyduję się na jakiś zakup, to poprzedzony jest on naprawdę solidnym przejrzeniem asortymentu. Lubię kupować gry – jestem kolekcjonerem. Potrafię spędzić w dziale z grami/muzyką godzinę w poszukiwaniu jakiejś niespodziewanej okazji, wertując wszystko z wyjątkową starannością.

Buszując pomiędzy regałami ze świątecznymi promocjami, dostrzegłem głęboko zastanawiającą się nad zakupem gry parę, jak i błahą z pozoru sytuację, gdzie szkrab, który ledwo co odrósł od ziemi, zafascynowany kolorowymi okładkami trzymał pod pachą kilka pudełek i wołał „mamo ja to kce!". Może zupełnie przez przypadek, a może z pełną świadomością i premedytacją postanowiłem podsłuchać co ludzie sądzą o grach? O ich kupowaniu? Czy oni kupują „jakąś głupią grę"? Czy może obok Newsweeka, czy innego Przekroju, pan w garniturze trzyma Wyborczą, film na Blu-ray i grę na PlayStation 3 na dzisiejszy wieczór?

Dumny z siebie, że jako dziennikarz po części biorący na siebie grupową odpowiedzialność za uświadamianie ludzi w kwestii elektronicznej rozrywki, przyglądałem się scence, gdzie wspomniany wcześniej małolat biegł za mamą z kopią Modern Warfare 2 w dłoni. Usilnie przekonywał ją, że właśnie taką grę chce pod choinkę. Pomyślałem – no pięknie. Jak bardzo zdziwiłem się, kiedy owa mama ze stoickim spokojem zgasiła brzdąca tekstem, że ją bardziej interesuje „cyferka w tym kwadraciku" niż obrazek na okładce. Zdębiałem. Ludzie jednak mają minimalną wiedzę o klasyfikacji wiekowej gier, a może nawet o przyczynach, dla których takowa powstała. Brawo!

Spotkałem później wspomnianą dwójkę w dziale z książkami, piętro wyżej (tak, czytam czasami książki, żeby nie było) i latorośl była już mniej napastliwa, równie uśmiechnięta, a pod pachą dumnie dzierżyła egzemplarz Banjo Kazooie: Nuts & Bolts. Pomijając stopień skomplikowania tej gry i widoczny spadek formy Rare, to świetny wybór! Może mama została uświadomiona dzięki jednej z ulotek informacyjnych PEGI, które gęsto porozrzucane były na półkach z grami? A może jej mąż gra? A może razem grają? Nieważne – ważne, że jeśli zabraniamy małolatowi do pewnego wieku oglądać horrory i thrillery, to bądźmy konsekwentni i zwracajmy również uwagę na to w co gra. Nie każdy wyrasta po brutalnych grach zaaplikowanych za młodu na mordercę (vide ja i wielu moich znajomych), ale coś, co 20 lat temu udawało przyszło wymienić gry. Chcieli dostać tytuły, których absolutnie nie powinni nawet oglądać. Sprzedawca otworzył ze zdumienia oczy i powiedział, że nie ma tych gier, a nawet gdyby miał, to by im nie sprzedał, bo są za młodzi. Po zaproponowaniu innych tytułów, bardziej pasujących dziatkom, został uraczony siarczystą wiązką i towarzystwo się rozeszło. Nie chcę pisać o „dzisiejszej młodzieży", bo w końcu my też byliśmy kiedyś młodzi. Teraźniejszość jednak przeraża – ogólne zdziczenie i brak jakichkolwiek wartości to nie jest coś, co miło się ogląda. Nieświadomi rodzice zostawiają swoje latorośle przed telewizorem, byle tylko im nie przeszkadzały w codziennych sprawach. To chore. Niekoniecznie hodują oni w domu mordercę, ale jakim ilorazem inteligencji będzie mógł się pochwalić nastolatek wychowany w ten sposób i to bez jakiejkolwiek kontroli?

Bądźmy świadomi. Nie poruszajmy się w świecie elektronicznej rozrywki, jak dzieci we mgle. Gra w sklepie to nie komiks o Kajku i Kokoszu kupowany kiedyś dziecku na „odczepne". To interaktywna rozrywka, w której bierze się czynny udział. My gracze, roczniki przełomu lat 70. i 80. dorobiliśmy się już w większości potomstwa. To, co nam nie szkodziło kiedyś, może zaszkodzić naszej latorośli teraz. Fakt, że grasz w Gears of War, a tuż obok siedzi wpatrzony w ekran Twój pięcioletni syn, można porównać do biernego palenia fajek. Zagraj z nim w Kung Fu Pandę czy FIFĘ, uświadom go, że wcale nie chce strzelać do faszystów – jeszcze nie teraz. Dopiero wieczorkiem, jak położysz go spać, odpal Hordę z kumplami i rżnijcie do białego rana. Nie odpalaj mu Cartoon Network, odpal mu Mini Mini. Poważnie. Jeśli chcesz zrobić z niego gracza, a który ojciec gracz by tego nie chciał, to nie zaczynaj od Killzone 2 – pokaż mu co to SNES i dlaczego sumiasty wąs jest domeną hydraulików. Chcesz zrobić z niego guru komputerowego? Nie sadzaj go przy Windows 7. Pokaż mu najpierw DOSa. Gdyby roczny dzieciak od razu wskoczył na hulajnogę, to ominęłaby nas radość z patrzenia, jak stawia pierwsze kroki. Nieprawdaż? ■■

BARDZO ZDZIWIŁEM SIĘ, KIEDY W SKLEPIE Z GRAMI PEWNA MAMA ZGASIŁA SWEGO BRZDĄCA TEKSTEM, ŻE JĄ BARDZIEJ INTERESUJE „CYFERKA W TYM KWADRACIKU" NIŻ OBRAZEK NA OKŁADCE. LUDZIE JEDNAK MAJĄ MINIMALNĄ WIEDZĘ O KLASYFIKACJI WIEKOWEJ GIER!

krew i brutalność, dzisiaj jest dużo bardziej wymowne. Ale nie o tym tutaj chciałem rozprawiać.

Często odwiedzam weekendową giełdę komputerową w Warszawie. Kupuję dużo starych gier, a że lubię je przed zakupem pomacać, tylko z przymusu korzystam z aukcji internetowych. Stojąc przy jednym ze stoisk i przeglądając ofertę, byłem świadkiem, jak dwóch małolatów

Krooger jest wyznawcą prasy drukowanej i aktywnym dziennikarzem growym od ponad 10 lat. W międzyczasie zdarzyło mu się przejść na drugą stronę barykady, ale zarzeka się, że nigdy już tam nie wróci. Ostatnio skupił się na produkcji i prowadzeniu programów telewizyjnych o grach. Pisarsko realizuje się w NEO+.

NAJWIEKSZY WYBOR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

NINTENDO DSI
699,-

NINTENDO DS LITE
499,-

PSP 3000
599,-

PS2 SLIM
379,-

WII BLACK
929,-

PS3SLIM 250GB
1279,-

PSP GO
849,-

XBOX360 ELITE
949,-

XBOX360 ARCADE
689,-

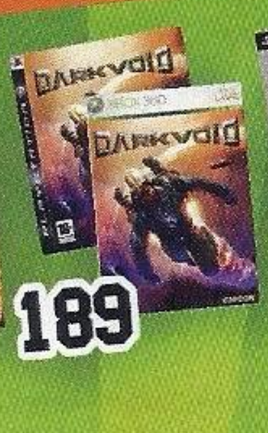
PSP/NDS
duży wybór gier

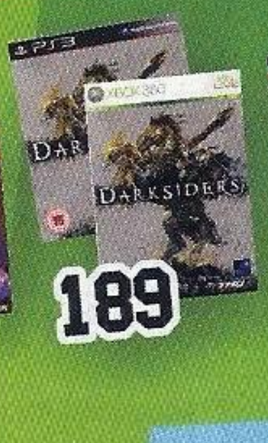
od 89

TEL

189

189


189

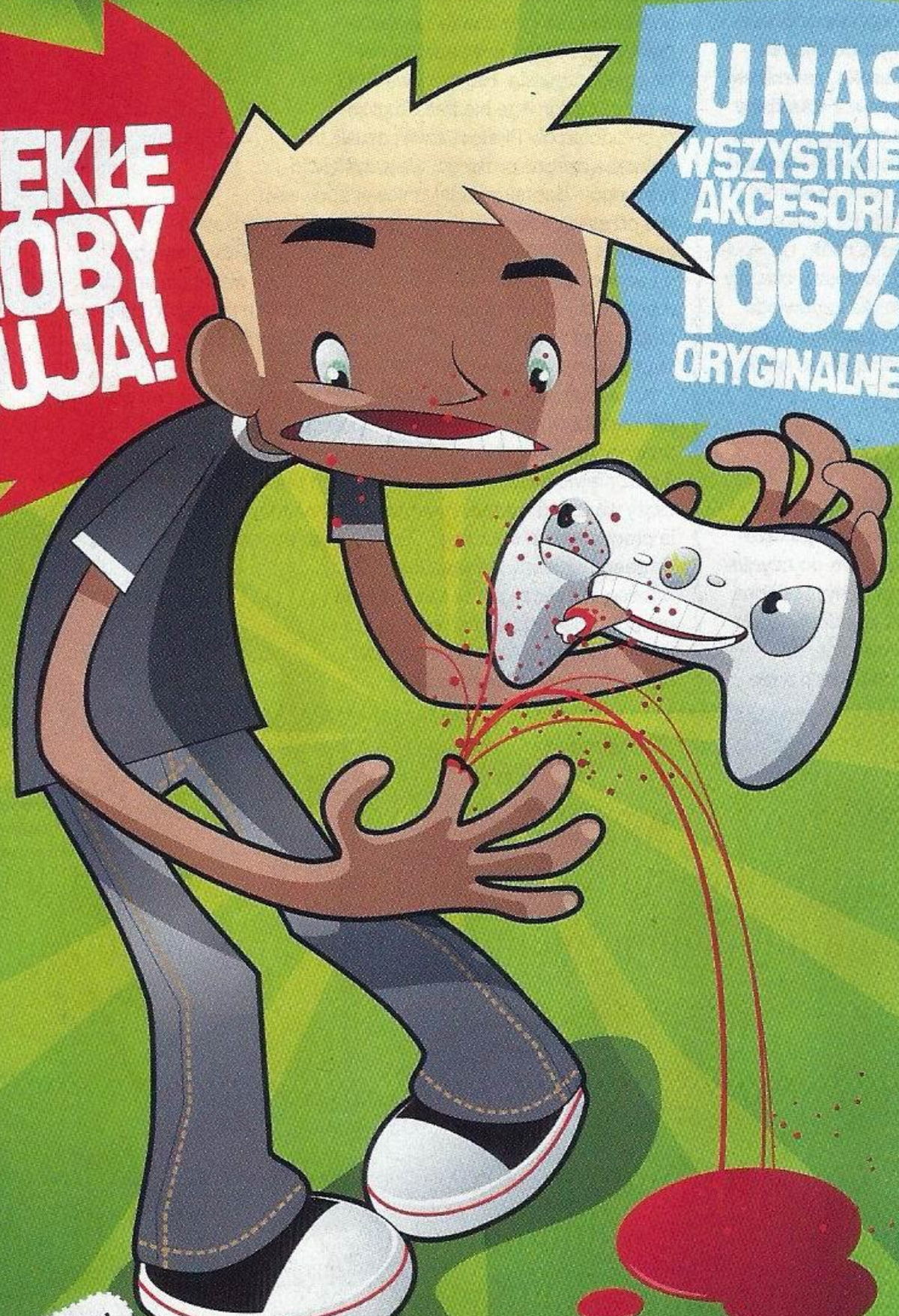

189

199

nowość

199

WSCIEKŁE PODROBY ATAKUJĄ!



U NAS WSZYSTKIE AKCESORIA 100% ORYGINALNE

199

169

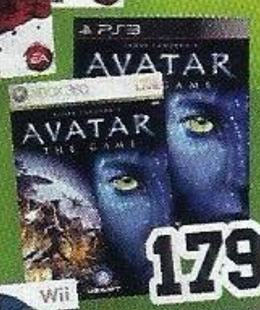
TEL

159

189

179

199


179

149

99

nowość

189

199

WYSYŁKA W 24h

ELECTRONICDREAMS

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

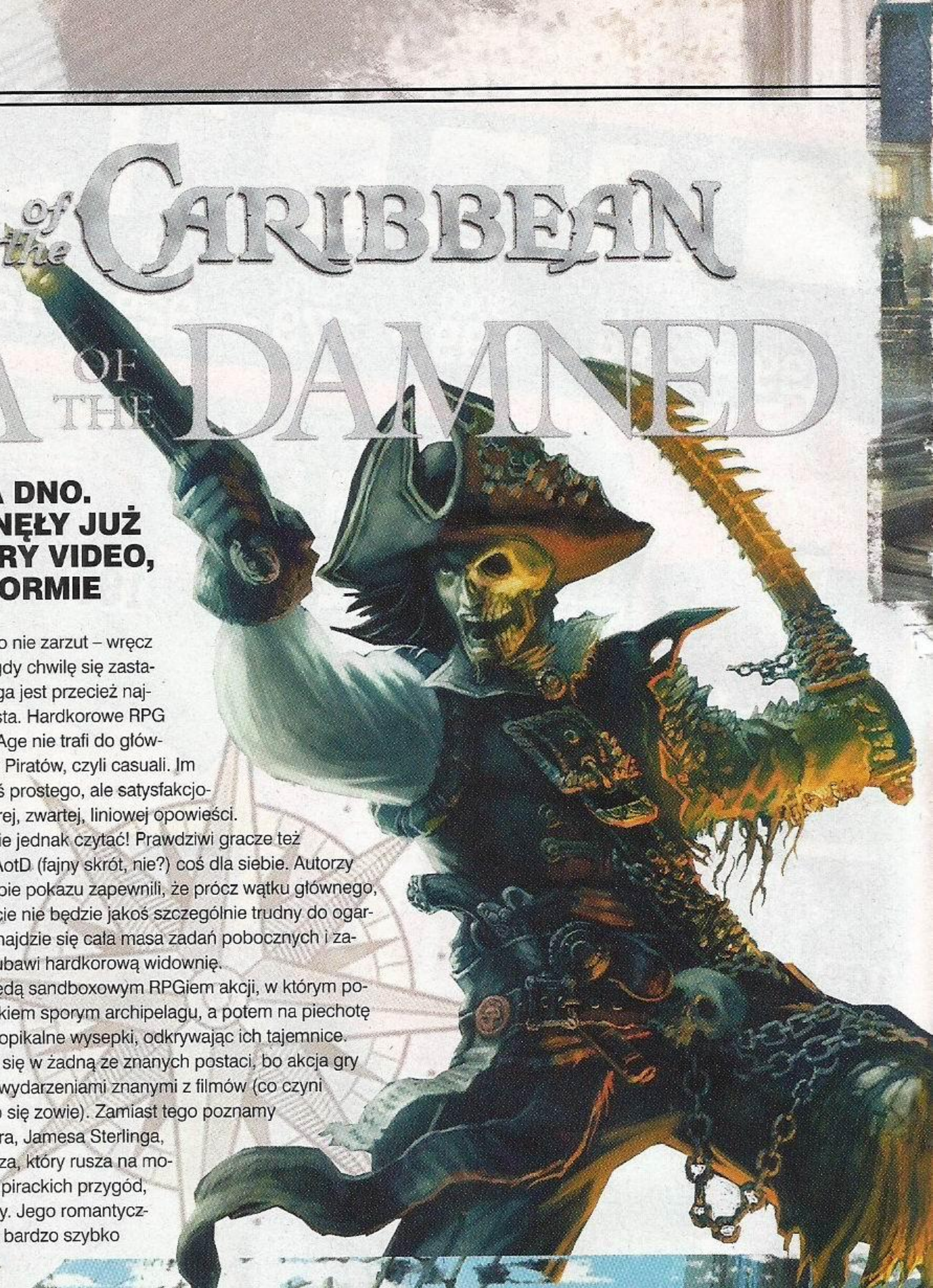
RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Adres: AL. JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22 01-001 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl

Zapraszamy hurtowych odbiorcow z calej Polski

Disney PIRATES of the CARIBBEAN ARMADA of the DAMNED

PIRACI Z KARAIBÓW ŁATWO NIE IDĄ NA DNO. MIMO ŻE OD OSTATNIEGO FILMU UPŁYNĘŁY JUŻ Z GÓRĄ TRZY LATA, NADAL ATAKUJĄ GRY VIDEO, TYM RAZEM W DOŚĆ ZASKAKUJĄCEJ FORMIE



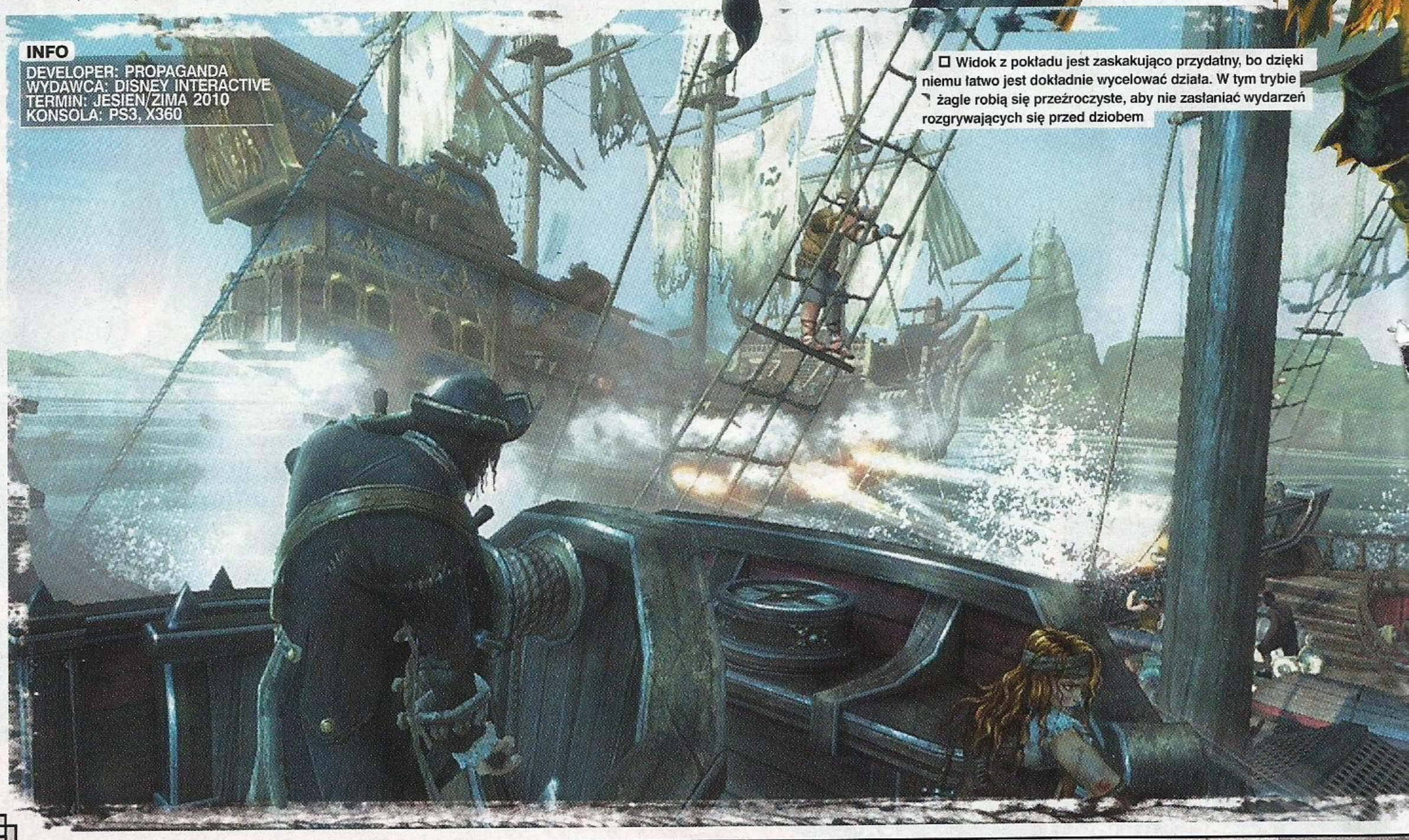
Lecąc na jednodniowy pokaz do Vancouver, zupełnie nie wiedziałem czego się spodziewać. Wiedziałem, że Propaganda Games, czyli kolesie od remake'u Turoka, zabrali się za dwa nowe projekty – Piratów z Karaibów i Trona. Choć serce z nostalgii wyrywało się ku nowemu Tron-guyowi, to jednak Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned było daniem głównym, które musiałem strawić niezależnie od sympatii i antypatii. Po ostatnich dwóch filmach, które do mnie zupełnie nie trafiły, nie spodziewałem się niczego specjalnego. Moje obawy okazały się jednak zdecydowanie na wyrost, bo gra zapowiada się znacznie ciekawiej, niż to wynikało z suchego opisu. A opis brzmiał – Propaganda Games robią RPGa w klimatach Piratów.

Ahoj wesoła przygodo!

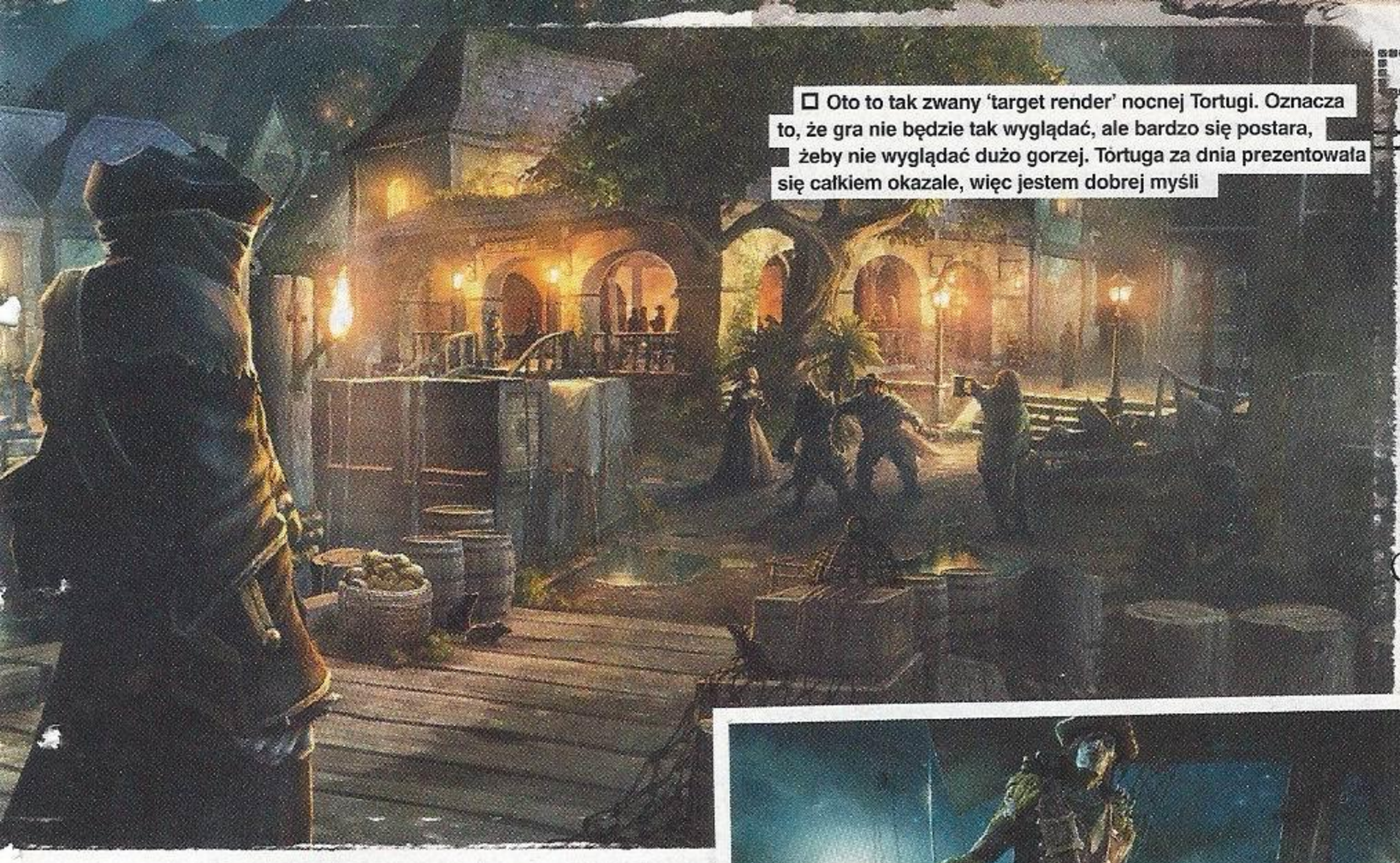
Za nic nie mogłem sobie wyobrazić, jak ta gra ma wyglądać, ale już po pierwszych sekundach pokazujących rozgrywkę wiedziałem, z czym mam do czynienia. To przecież Fable! Podobny styl graficzny, podobna przerysowana animacja postaci, która z zapałem okłada przeciwników w dość ewidentnie fable'owym systemie walki, podobny baśniowy klimat i szerokoskrzydłe kapelusze! Ale to nie zarzut – wręcz przeciwnie, bo gdy chwilę się zastanowić, to ta droga jest przecież najbardziej oczywista. Hardkorowe RPG w stylu Dragon Age nie trafi do głównych odbiorców Piratów, czyli casuali. Im potrzeba czegoś prostego, ale satysfakcjonującego – dobrej, zwartej, liniowej opowieści. Nie przestawajcie jednak czytać! Prawdziwi gracze też znajdą w PotC:AotD (fajny skrót, nie?) coś dla siebie. Autorzy na samym wstępie pokazu zapewnili, że prócz wątku głównego, który rzeczywiście nie będzie jakoś szczególnie trudny do ogarnięcia, w grze znajdzie się cała masa zadań pobocznych i zawartości, która ubawi hardkorową widownię.

Nowi Piraci będą sandboxowym RPGiem akcji, w którym popływamy po całkiem sporym archipelagu, a potem na piechotę pozwiedzamy tropikalne wysepki, odkrywając ich tajemnice. Gracz nie wcieli się w żadną ze znanych postaci, bo akcja gry toczy się przed wydarzeniami znanymi z filmów (co czyni ją prequelem co się zowie). Zamiast tego poznamy nowego bohatera, Jamesa Sterlinga, młodego żeglarza, który rusza na morza poszukiwać pirackich przygód, sławy i pieniędzy. Jego romantyczna wizja zostaje bardzo szybko

INFO
DEVELOPER: PROPAGANDA
WYDAWCA: DISNEY INTERACTIVE
TERMIN: JESIEŃ/ZIMA 2010
KONSOLA: PS3, X360



☐ Widok z pokładu jest zaskakująco przydatny, bo dzięki niemu łatwo jest dokładnie wycelować działa. W tym trybie żagle robią się przeźroczyste, aby nie zasłaniać wydarzeń rozgrywających się przed dziobem



☐ Oto to tak zwany 'target render' nocnej Tortugi. Oznacza to, że gra nie będzie tak wyglądać, ale bardzo się postara, żeby nie wyglądać dużo gorzej. Tortuga za dnia prezentowała się całkiem okazale, więc jestem dobrej myśli

zrewidowana przez rzeczywistość, a James zapędzony do szorowania pokładu. Spotkanie z hiszpańską armadą, pod dowództwem admirała Maldonado, wydawałoby się wybawieniem, gdyby nie kotwica przyczepiona do pleców i kilka sążni wody nad głową – jasny znak, że admirał nie opieprza się z jeńcami i jest tu głównym badguyem.

Gdy James opada sobie ku dnu morza, podejmuje pierwszą z decyzji, które mają być znakiem rozpoznawczym gry. Kiedy przyjrzeć się dokładnie życiorysom ludzi tworzących Propaganda Games, szybko zauważymy, że wielu z nich w ten czy inny sposób pracowało przy grach BioWare. A jak wiemy, firma z Edmonton to specjaliści od wyborów moralnych. Nie dziwi więc, że Pirates of the Caribbean będzie można skończyć na dwa sposoby; jako legendarny James, albo Sterling postrach oceanów. Po angielsku nazwy te brzmią 'legendary' i 'dreaded' i jak można zauważyć, zgrabnie unikają tematu dobra i zła (przynajmniej... z nazwy). Autorzy niby kilkakrotnie podkreślali, że piraci sami z siebie byli niezbyt sympatycznymi typkami, ale jakoś nie mogłem pozbyć się wrażenia, że i tak wszystkie wybory będą się tu sprowadzać do dobra i zła.

Dobry, zły i martwy

Jedna z pokazanych misji zdawała się poświadczać tę tezę. Sterling znajdował się na niewielkiej wulkanicznej wyspie, która bardzo przypominała tę z – bodajże – drugiego filmu. Wysokie skalne platformy połączone mostami linowymi to niezbyt bezpieczne miejsce do walki, przynajmniej dla licznych tubylców, którzy, omamieni czarną magią, atakowali bohatera na każdym kroku. Prowadzący pokaz developer wytłumaczył nam, że za ich stan odpowiada podmieniony magiczny posążek. A tak się składało, że naszym celem był posążek oryginalny. Na samym starcie stajemy więc przed niełatwym wyborem – znaleźć prawdziwą figurkę i zamienić ją z fałszywą, by pomóc lokalsom, czy olać nieszczęśników, zabrać co trzeba i zwijać się jak najszybciej. Po drodze do świątyni Sterling natknął się na grupkę żołnierzy hiszpańskich, rozpaczliwie broniących się przed tubylcami i zmutowanymi ludźmi-krabami (craaaaab people, craaab people, tastes like crab, talks like people). I znów można było zadecydować, czy zostawić żołdaków na pastwę przerażających istot, czy może stanąć w linii i razem stawić czoła wspólnym wrogom.

Oczywiście zdecydowanie się na jedną ze ścieżek pociągnie rozliczne konsekwencje. Legendarny i przerażający Sterling będzie miał dostęp do innych umiejętności specjalnych, innych broni, innego statku, a nawet do innych części Karaibów. Wersja dreaded będzie mogła przekraczać granice światów i zaglądać do wymiaru duchowego, ale jak dokładnie ma działać to jako mechanizm gry, niestety nie wytłumaczono. Pokazano za to jak w praktyce sprawia się unikalna broń przerażającego Jamesa – olbrzymia kotwica zawieszona na plecach niczym dwuręczny topór.

System walki jest prosty i przejrzysty. Jeden cyngiel blokuje kamerę na przeciwniku, drugi modyfikuje odpalanie mocy specjalnych. Przyciski pozwalają wykonywać ataki słabe i mocne, używać broni specjalnej (w tym przypadku kotwicy) i jednej dystansowej. Walka, pomimo sporej dynamiki, wyglądała na zaskakująco taktyczną. Developer pokazywał, jak odpowiednio wyczuwając tempo wykańczać kombinacje dodatkowym ciosem kotwicy, albo jak czary przydają się w kontroli tłumu. Małe gejzery wody ogłuszały przeciwników, podczas gdy fontanna przyciągała wybrane cele do bohatera.

Choć drużyny w PotC: AotD nie uświadczymy, to wrogowie będą dzielić się na typy żywcem wyjęte z podręcznika do RPGów – prócz mięsa armatniego, natkniemy się na tanków, czyli super wytrzymałych przeciwników, mogących znieść poważne obrażenia, spotkamy casterów, atakujących czarami, albo leczących kompanów, czy klasyczne klasy DPSowe (od Damage Per Second – klasy nastawione na atak) skupiające się na obijaniu nam pirackiego zadu.

Bo nie zna życia...

... kto nie służył na statku Nemesis, czyli flagowej jednostce Sterlinga. O tym, że będzie się sterować więcej niż jednym statkiem, możemy być przekonani, bo wystarczy rzucić okiem na tytuł, ale na razie autorzy zazdrośnie strzegą tej tajemnicy, pokazując jedynie walkę morską. Wygląda ona zaskakująco podobnie do pewnej rosyjskiej gry zatytułowanej Sea Dogs, co nie powinno dziwić, bo jej druga część została niezbyt zręcznie podpięta pod Klątwę Czarnej Perły (pierwszy film). Grze nie wyszło to na zdrowie,

Rum się leje!

Już na samym początku pokazu twórcy poinformowali, że gra została ukończona jakieś trzy miesiące temu. A konkretnie – ukończono jej szkielet, czyli główny quest oraz zaimplementowano system walki i pływania okrętami. To jednak tylko coś w rodzaju szkicu, na którym dopiero potem devsi nadbudowują właściwą grę, przerabiając szablonowe poziomy na ukończone, wypieszczone scenografie. Misja na wulkanicznej wyspie pozbawiona była praktycznie tekstur, a oświetlenie było umowne. Zamiast przerywników filmowych na ekranie pojawiały się napisy, podpowiadające jaka scena znajdzie się w danym miejscu. Wyglądało to dość zabawnie, ale spełniało swoją rolę.

Zaraz potem pokazano Tortugę, oraz wnętrze jednej z tawern, co szybko mnie przekonało mnie, że gra ma naprawdę duży potencjał. O ile puste ulice miasta (bo nie wpuszczono do nich jeszcze mieszkańców) prezentowały głównie ostre tekstury i fajne efekty światła słonecznego (tak zwane boskie promienie, przebijające przez korony drzew), o tyle tawerna po prostu buchała klimatem. W mrocznym wnętrzu gromada rozbrykanych piratów śpiewała pieśni, piła rum i podszczypywała dziewki. Doskonałe dynamiczne oświetlenie tworzyło duszną, ale swojską atmosferę. Świetnie prezentowały się także efekty pogodowe i falująca woda, choć widać było, że sporo elementów jest jeszcze niedopracowanych. Autorzy zapewnili, że po całych Karaibach będzie się pływało bez żadnych doładowań, a ekran loadingu pojawi się tylko wtedy, gdy zdecydujemy się na lądowanie na wyspie. Niestety wielu rzeczy musiałem się domyślać, bo tak naprawdę prezentowano poodrywane fragmenty, odkrywające zaledwie rąbek tajemnicy. I powtórzę to raz jeszcze – jak na razie ta gra to po prostu piracki Fable.

Nowi Piraci będą sandboxowym RPGiem akcji, w którym popływamy po całkiem sporym archipelagu, a potem na piechotę pozwiedzamy tropikalne wyspy i wysepki

□ Dżungla w grze wygląda naprawdę nieźle. Co prawda nie jest otwarta, ale za to tętni życiem i jest ślicznie oświetlona. A wkoło kwiatków latają chmary muszek i motylków. Istny piracki raj, zwłaszcza dla piratów spod znaku tęczowego Jolly Rogera

o czym mogli przekonać się właściciele starych x-klocków, ale parę elementów miała bardzo fajnych, a najlepszym były walki morskie.

Bitwy, tak samo jak walki wręcz, łączą taktykę z akcją. To nie symulator, więc nie trzeba się za bardzo przejmować kierunkiem wiatru, a statek obraca się w kilka sekund, a nie minut, ale będzie trzeba dbać o strefy ognia, uważać na to, jak jesteśmy ustawieni względem wrogich jednostek, no i oczywiście sensownie dobierać rodzaj amunicji do sytuacji. Tu warto zaznaczyć, że wybór kul będzie związany z umiejętnościami specjalnymi. Śmiało można więc założyć, że jeśli zdecydujemy się na rozwój umiejętności w walce lądowej, to ucierpi na tym nasza sprawność na wodzie. Z samą czynnością strzelania związana jest prosta mini-gra – gdy wciśniemy przycisk, na ekranie pojawia się wskaźnik, a naszym celem jest puszczenie spustu, gdy znajdzie się on na wyznaczonym polu. Wtedy możemy liczyć na największe zniszczenia, a może nawet jakieś trafienie krytyczne, które połamie maszty, albo wysadzi skład z amunicją.

Bardzo fajnym patentem jest umiejętność widzenia prądów morskich. Na wodzie pokazują się jasne ślady, działające jak morskie autostrady. Statek natychmiast przyspiesza, co można wykorzystać tak do podróżowania, jak i do zyskiwania przewagi pozycyjnej w trakcie walk. Oczywiście atakując przepływające okręty, musimy się liczyć z konsekwencjami. Jeśli będziemy uparcie atakować statki handlowe, to w końcu neutralnie nastawieni Anglicy zaczną wysyłać jednostki pościgowe, nękające nas nie gorzej, niż Hiszpanie.

Na dwoje babka wróżyła

Wzorem Fable, postać Jamesa Sterlinga będzie zmieniać się także fizycznie. I nie chodzi tylko o kotwicę na plecach – przemiana będzie całkowita. Legendarny bohater będzie promieniował siłą i przypominał Jacka Sparrowa, czy Legolasa... er... Willa Turnera, tak wdzięcznie odtworzonego przez Orlando Blooma. Z kolei przerażający Sterling będzie odrażającą, mroczną postacią, której rozpadająca się twarz przywiedzie na myśl nieumarłych i zmutowanych piratów, których mogliśmy oglądać w filmach. Stopień zmian nie będzie może taki, jak w przypadku ośmiornicopyskiego Davy'ego Jonesa, ale kapitan Barbossa w świetle księżyca już się załapuje.

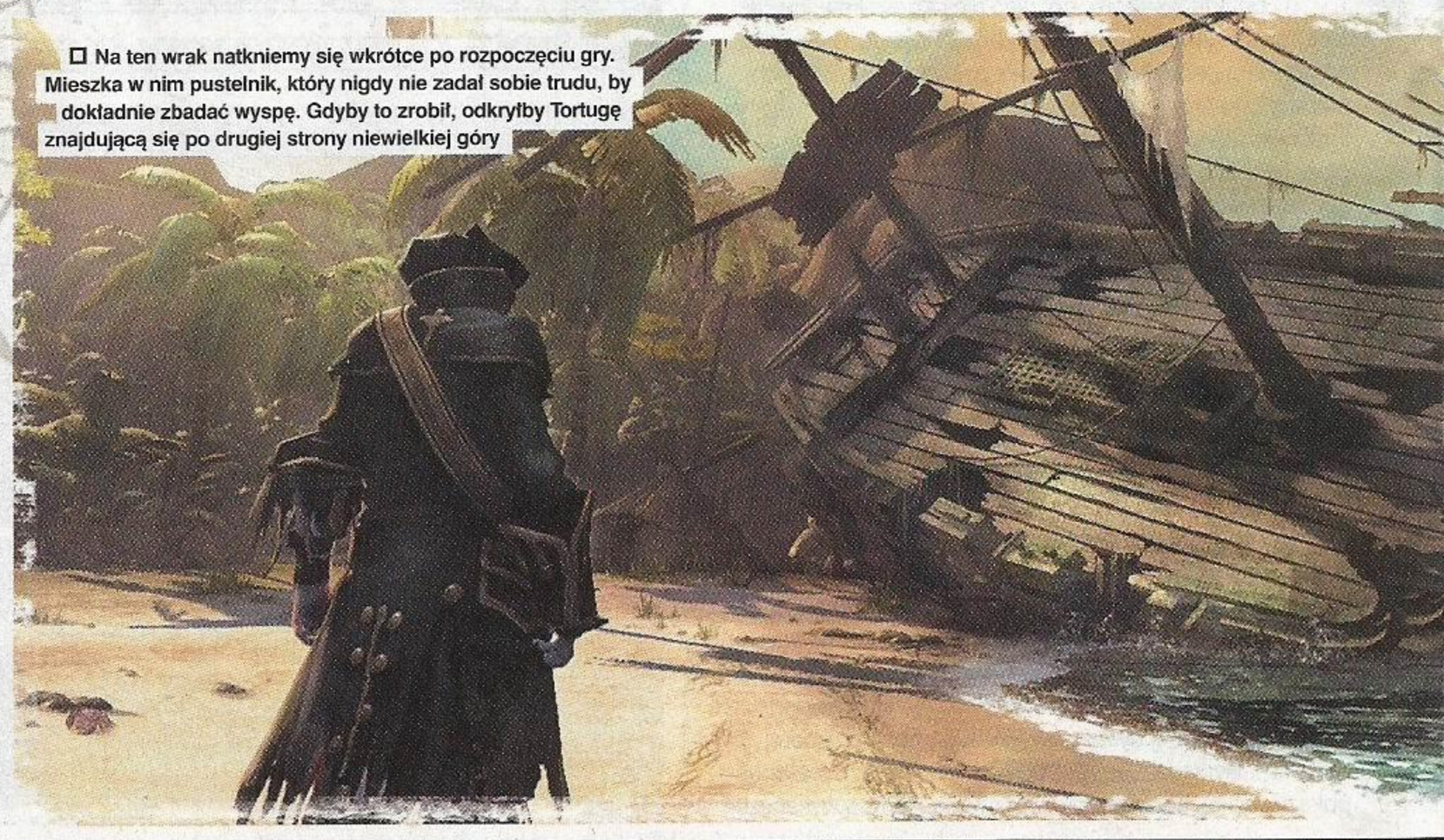
Aby dodatkowo zróżnicować wygląd, będziemy mogli pozakładać rozmaite ozdoby (wpływające na cechy) i podmienić bronie, ale nie zmienimy samych ciuszków – te będą związane z obraną ścieżką. I znów, jak w grze Petera Molyneux (tak, chodzi mi o FABLE), spotkani ludzie będą żywiołowo reagować na naszą obecność. Gdy zobaczą żywą legendę będą wiwatować, a gdy pojawi się postrach, zaczną złorzeczyć i uciekać.

Autorzy pokazali także... storyboardy (czyli takie uproszczone komiksy, pokazujące kolejne sceny w filmie czy grze) z podłożonymi głosami, które miały dać jakieś pojęcie na temat tego, jak rozwijała się będzie historia, oraz jak będzie zachowywał się nasz bohater na różnych ścieżkach rozwoju. Używając całej swojej wyobraźni, musiałem odtworzyć scenę, w której Sterling miał wykraść magiczne koło sterowe samemu Maldonado. Zadanie było niełatwe i wynikało z niego głównie to, że legendarny bohater będzie bardziej rubaszny, a jego teksty zabawniejsze, a wersja 'dreaded' mroczniejsza i ponura, choć nie pozbawiona czarnego humoru. Głosy nagrano osobno dla 'dobrej' i 'złej' osobowości i w obu przypadkach brzmiały one bardzo przekonująco.

Pokaz odpowiedział na wiele pytań, ale równie wiele wygenerował. Jak będzie wyglądał rozwój postaci? Jak rozwiązana zostanie sprawa walk morskich? Czy będzie jakaś forma multiplayera, na przykład walki statków? Albo przynajmniej możliwość pochwalenia się postacią, jak w Dragon Age? Odpowiedziano właściwie tylko na pytanie o DLC, a i tu było to dość oględne tłumaczenie. Jeśli gra odniesie sukces, to DLC będzie, a jakie, tego niestety nie można na razie ujawnić. Tu nie trzeba jednak geniusza, żeby wyobrazić sobie nowe przygody i nowe sektory na mapie, które będzie można zwiedzić, odkryć i podbić.

Piraci z Karaibów to marka tak mocna, że o dobrą sprzedaż gry właściwie nie trzeba się martwić, zwłaszcza że czwarta część filmu jest już w drodze (choć ma problemy). Autorzy nie kryją, że zależy im na odbiorcy casualowym, ale i hardkorowcy mają w Armada of the Damned znaleźć coś dla siebie. Propaganda, choć jest jeszcze stosunkowo młodym studiem, składa się z wielu branżowych wyjadaczy, którzy wiedzą jak robić dobre gry. Turok był niezłą wprawką, czas pokazać, że chłopaki rzeczywiście potrafią kodować. //**zooltar**

Pokaz odpowiedział na wiele pytań, ale równie wiele wygenerował. Jak będzie wyglądał rozwój postaci? Jak rozwiązana zostanie sprawa walk morskich? Będzie multiplayer?



□ Na ten wrak natkniemy się wkrótce po rozpoczęciu gry. Mieszka w nim pustelnik, który nigdy nie zadał sobie trudu, by dokładnie zbadać wyspę. Gdyby to zrobił, odkryłby Tortugę znajdującą się po drugiej strony niewielkiej góry

ALIENS vs PREDATOR™

HUNTER. SURVIVOR. PREY

„JEST SZYBKI,
JEST ZRÓŻNICOWANY,
JEST EMOCJONUJĄCY.
MULTIPLAYER W NOWYM AVP
WYGLĄDA NAPRAWDĘ ŚWIETNIE."

CD ACTION

19.02.10

WWW.SEGA.COM/AVP

18 www.pegi.info

PL NAPISY *dotyczy tylko wersji PC

ask about games .com

PS3 PlayStation Network Games for Windows XBOX 360 XBOX LIVE 20th Century Fox REBELLION SEGA®

Aliens vs Predator™&© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Aliens vs Predator game software, excluding Twentieth Century Fox elements © 2010 SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Technology ©2010 Rebellion®."2", "PlayStation", "Ã" and "Â" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft.

Patroni medialni: empik.com FILMWEB SCIENCE FICTION polygamia.pl GameCorner AXN SCI FI

DEAD SPACE 2

NADCIĄGA SEQUEL KOSMICZNEJ SIEKANKI. TYM RAZEM ISAAC TO PRAWDZIWY TWARDZIEL, MUTANTY MAJĄ PRZERĄBANE!

USG Ishimura był gigantycznym statkiem wydobywczym, który wydobył przynajmniej o jedną rzecz za dużo – mistyczne ustrojstwo zwane „The Marker". Nieszczęśliwie dla załogi statku, nie chodziło bynajmniej o skamieniały mazak sprzed kilku stuleci, lecz o artefakt, który kompletnie odmienił ich życie. Razem z ich rączkami, nóżkami i ogólnie całym łańcuchem DNA, czyniąc z ich młodego i prężnego zespołu popapraną mieszaninę zębów, macek i kończyn, od której oczopląsu dostałby największy surrealista, a Geiger zaliczyłby nocny koszmar (ewentualnie mokry sen, kto go tam wie).

W każdym razie, w momencie, w którym Ishimura zaczęła przypominać śmietnik za kliniką plastyczną, przestała też wykonywać powierzone jej obowiązki. Ze statkiem utracono kontakt, wysłano więc ekipę ratunkową. W jej skład, oprócz garstki wojskowych, wchodził Isaac Clarke – inżynier, który na tę misję zgłosił się na ochotnika, by odszukać swoją ukochaną. Trafił w złe miejsce o złym czasie, nic nie było w stanie przygotować go na horror, jaki zastał na miejscu. Osamotniony, uzbrojony zaledwie (?) w robocze narzędzia, Isaac stoczył nierówny bój z pokręconymi Necromorphami, a jego szlak poprzez mroczne korytarze statku znaczyły parujące stosy posiekanych mutantów. W rzeczy samej – na polibudzie do takich historii nie przygotowują zbyt dobrze.

Teraz, po latach, koszmar powraca. I to nie na pokładzie opuszczonego statku, ale na gęsto zaludnionej stacji kosmicznej. Surowca do zmutowania – i pokrojenia – będzie więc teraz o wiele więcej, ale i Isaac nie jest już nieopierzonym rzeźnikiem z przypadku. Tym razem pan inżynier będzie gotowy.

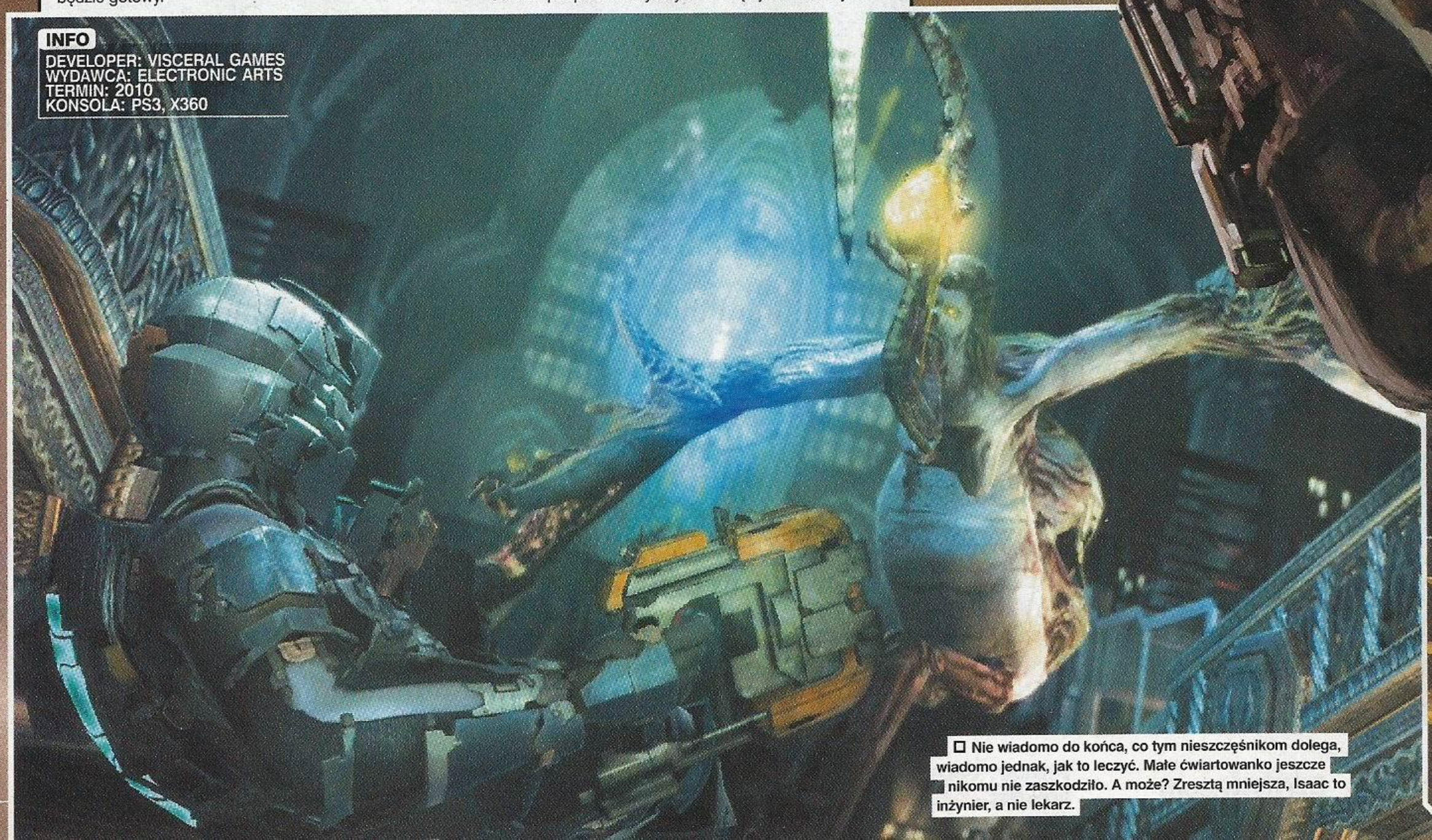
AUTOROM CHODZI O TO, BY GRA BYŁA RÓŻNORODNA, BYŚMY DOSTALI MOMENTY UNIESIEŃ I DOŁUJĄCE CHWILE STRACHU, W KTÓRYCH ISAAC ZAPAPRZE SOBIE ZBROJĘ

ZAFAJDANA ZBROJA

Podczas gry w Dead Space cholernie się bałem. Ja wiem, że przyznawanie się do takich rzeczy nie jest dziś trendy, bo trzeba non-stop prężyć mięśnia i pluć zagrożeniu w twarz/ryj/radiowóz, ale pewnie nie jestem tutaj osamotniony. Ciężko było mi spędzić przy tym tytule dłuższą chwilę, adrenalinka i emocje robiły swoje. Mój Isaac to była kupa galarety w rdzawym skafandrze i nie raz przed otwarciem kolejnych, podejrzanych drzwi zwlekał maksymalnie, a to odwalając paciorek, a to zastanawiając się nad wzięciem i zamieszkaniem w jednej z lepiej oświetlonych sal – byleby tylko nie musieć wędrować dalej.

Ponura atmosfera Ishimury sprawiała, że w jej mrocznych trzewiach można było poczuć się wyjątkowo samotnym – jeśli nie liczyć tych wszystkich poczwar, których oddech wciąż czuć było na plecach. Wszystko to, co straszyło w Residentach, znalazło swoje odbicie tutaj – zaszczucie, niemalże nietykalni bossowie nieubłaganie podążający za bohaterem, ciągłe niedobory w ekwipunku, niebezpieczeństwo czyhające za każdym winklem. Do tego doszły oczywiście nowe patenty, jak ograniczony tu i ówdzie zasób tlenu czy balet w nieważkości pośród zmutowanych nieszczęśników, and – last but not least – chodzenie podczas strzelania i mierzenia z broni. Na moc Posępnego Czerepu, a jednak się dało! Jednak pośpieszne wycofywanie się i jednoczesny ostrzał

INFO
DEVELOPER: VISCERAL GAMES
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 2010
KONSOLA: PS3, X360



☐ Nie wiadomo do końca, co tym nieszczęśnikom dolega, wiadomo jednak, jak to leczyć. Małe ćwiartowanko jeszcze nikomu nie zaszkodziło. A może? Zresztą mniejsza, Isaac to inżynier, a nie lekarz.

☐ Również i najmłodsi padają ofiarami tajemniczego Markera. Zmutowane dzieci atakują stadami, zmuszając do walki w ciągłym ruchu.

☐ Przeciwnicy mają być tym razem nieco inteligentniejsi i chętniej zachodzić Isaaca od rufy strony.

potworów, mający na celu, dajmy na to, przetrącenie im nóżek, nie musiało ujemnie wpływać na jakość serwowanego nam dreszczyku.

Całe to straszenie wyszło ludziom z Visceral Games (nowa nazwa Redwood Shores) tak dobrze, że nie tylko ja dawkowałem sobie czas z tym tytułem. Producent wykonawczy Steve Papoutsis powiedział: „Wierzcie lub nie, ale zauważyliśmy, że wielu ludzi było zbyt przestraszonych, aby grać w Dead Space." Trochę jajcarskie stwierdzenie, jak na producenta horroru, ale nieco racji w tym jest – ciągły brak amunicji i zęby za każdym rogiem wyznaczały ostre tempo. Wiadomo, dla części graczy to właśnie jest to, jednak bonzów w EA nie interesuje część graczy, tylko ich zdecydowana większość. „Wielu graczy wspominało mi, że byli w stanie grać tylko pół godziny, może godzinę na raz... Przez cały czas targały nimi konkretne nerwy" mówi Papoutsis. „Nigdy nie czuli się kozakami; nigdy nie czuli, że mogą wparować do sali i wszystkich porozwalać" dodaje.

Właśnie dlatego zespół pracujący nad sequelem ostro wziął się za kwestię rytmu rozgrywki – tak, aby każdy otrzymał coś dla siebie i żeby nikomu się nie nudziło. Miłośnicy klimatu pierwszej części mogą spać (nie)spokojnie, bowiem Isaac nie raz znajdzie się w terenie sobie nieznanym, z resztką amunicji i mutanctwem wszędzie dookoła. Będą jednak też i takie momenty, w których role się odwrócą i to on zamieni się w łowcę ścierwoidów. Może to być efektem odkrycia jakiejś nowej broni czy małego składziku amunicji – w każdym razie Visceralom chodzi o to, by gra była różnorodna, byśmy dostali ramboidalne momenty uniesień i dołujące chwile strachu, w których Isaac zapaprze sobie zbroję. Taka sinusoida. Zamiast rozciągać momenty zaszczucia na całą grę, developerzy chcą je dokładnie zaplanować i punktować jakimś momentem kulminacyjnym. Czy to pojedynkiem z jakimś bydlęciem, czy to szaloną jazdą na dachu pociągu albo rozpracowywaniem jakiejś poczwary od wewnątrz. W trudnych, nerwowych momentach mamy się gorączkowo zastanawiać, co za chwilę rzucą na nas autorzy gry. Po takiej kulminacji będą chwile spokojniejsze, w trakcie których złapiemy oddech. Potem znowu trochę wyższości nad Necromorphami, po którym nastąpi okres gnojenia Isaaca. I tak dalej w ten deseń, coby zadowolić każdego. Mnie tam to odpowiada, z kolei Max był nieco zaskoczony wypowiedziami Papoutsisa – bo on „to się tam w ogóle nie bał i czuł jak badass od początku". Ale nie słuchajcie Maxa, on ma tyle testosteronu, że mu futro na plecach rośnie.

KOSMICZNE MIASTO

Drastycznie zmieni się sceneria, którą spryskamy krwią mutantów. Akcja Dead Space 2 będzie miała miejsce na stacji

☐ Miasto zaoferuje bardziej różnorodne miejscówki niż Ishimura. Tego po prawej wywalili z pubu. Nieprzepisowa liczba kończyn.

kosmicznej o nazwie Sprawl. Choć może określenie „stacja kosmiczna" nie oddaje temu miejscu sprawiedliwości – Sprawl ma być w istocie rozległym miastem ulokowanym na fragmentach jednego z księżyców Saturna. Miastem z prawdziwego zdarzenia, z dzielnicami ubogimi i bogatymi, korporacyjnymi, rządowymi, użytku publicznego i tak dalej. Daje to developerom o wiele większe możliwości niż w przypadku Ishimury (która, nota bene, ma być w porównaniu z kosmicznym miastem maleńka). Sprawl jest miejscem, gdzie ludzie spędzali całe swoje życie, dlatego będziemy przemierzać takie atrakcje, jak centra handlowe, szkoły i kościoły – miejscówki zupełnie zbędne załodze statku wydobywczego. Taka różnorodność może wyjść grze wyłącznie na dobre. Miasto będzie czystsze i bardziej żywe niż stareńka Ishimura – również dlatego, że tym razem Isaac znajdzie się w samym środku wydarzeń. Na statek wydobywczy dostał się w momencie, kiedy było już po frytkach – wszystko było obrócone w perzynę, a załoga wymordowana i/lub przemodelowana w nekromutanty. Gracz przemierzał ponure pobojowisko dowiadując się powoli, co się wydarzyło. W sequelu pan inżynier będzie świadkiem wybuchu epidemii w środku sporej aglomeracji. Agencje rządowe i Kościół Jedności miały nadzieję wykorzystać Marker do czegoś więcej, niż smarowanie sprośnych haseł w kiblach, jednak – jak to w życiu bywa – nie tak łatwo okiełznać starożytne artefakty obcych ras. Sprawl szybko pogrąży się w chaosie, wstrząsane brutalnymi atakami Necromorphów. Ludzie zaczną panikować, nie mając pojęcia co się dzieje i jak na to porąbaństwo reagować. W centrum tego pandemonium będzie Isaac, jedyny obeznany z tematem człowiek (któremu w dodatku skończyła się guma balonowa, hehe).

DRASTYCZNIE ZMIENI SIĘ SCENERIA, KTÓRĄ SPRYSKAMY KRWIĄ MUTANTÓW. AKCJA DEAD SPACE 2 BĘDZIE MIAŁA MIEJSCE NA STACJI KOSMICZNEJ O NAZWIE SPRAWL

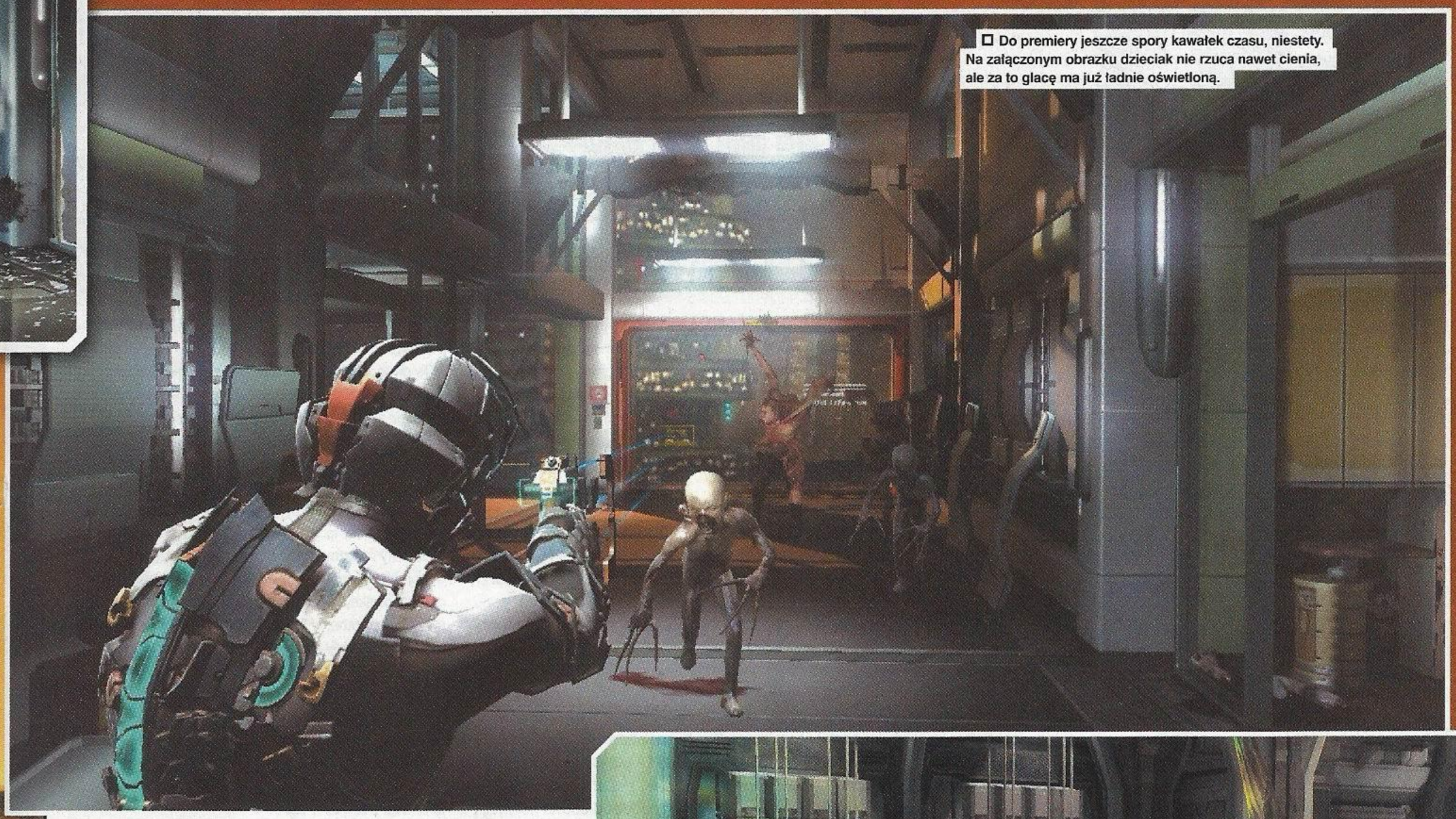
☐ Telekineza będzie teraz o wiele lepiej dopracowana i przyjemniejsza w użyciu.

PAN INŻYNIER

W części pierwszej Isaac był postacią dość bezbarwną – jego największym wybuchem emocji było walnięcie facepalma na wieść o zejściu ukochanej. Jeżeli nie liczyć stękania i ciężkiego oddechu, nie wydał z siebie ani jednego dźwięku. Teraz ma się to odmienić, bo i rola Isaaca będzie większa. Wcześniej wylądował po prostu w niewłaściwym miejscu o niewłaściwej porze i musiał przetrwać. Na Sprawl będzie zmuszony przejąć inicjatywę, zwłaszcza że opierający się mutantom ludzie będą zwracali się do niego o pomoc – w końcu pan inżynier jako jedyny ma z pokrakami doświadczenie. Isaac zostanie wyniesiony do roli bohatera i przywódcy, a to zobowiązuje do otwarcia od czasu do czasu twarzy. Nie ma jednak róży bez ognia, idealnym liderem to on raczej nie będzie – autorzy zapowiadają zabawę z umysłem bohatera i naszą percepcją. Długotrwałe wystawienie na działanie Markera wypaczyło nieco mózgopuszkę Isaaca, doświadczymy więc czasem halucynacji i będziemy zastanawiać się, czy widzimy to, co widzimy, czy też znów developerzy robią sobie z nas jaja. Haluny w horrorze? Trochę oklepany motyw, niemniej jednak skuteczny. Coś czuję, że znów będę podskakiwał na fotelu.

Podrasowaniu ulegną również czysto fizyczne możliwości bohatera – najciekawiej zapowiada się udoskonalona telekineza,

☐ To akurat nie jest mutant, tylko Darek, członek ekipy Isaaca. Zawsze robi z siebie debila, kiedy pan inżynier chce mu cyknąć fotkę.



□ Do premiery jeszcze spory kawałek czasu, niestety. Na załączonym obrazku dzieciak nie rzuca nawet cienia, ale za to glacę ma już ładnie oświetloną.

która teraz będzie bardziej przypominać to, co znamy z BioShocka albo Force Unleashed. Podnoszenie i ciskanie przedmiotów ma być szybsze i płynniejsze, przygotujcie się więc na niewielką zmianę taktyki walki. Jeżeli poćwiartujecie teraz jakiegoś bydlaka składającego się głównie z ostrzy, to będziecie mieli pod ręką stosik ostrej (dosłownie) amunicji. Niewielkiemu osłabieniu ma być poddana znana i lubiana piła, autorzy chcą bowiem zachęcić graczy do większego eksperymentowania z bronią. Dlatego dojdą też, rzecz jasna, nowe zabawki. Jedną z nich jest Javelin (czyli „oszczep"). Kiedy walniemy oszczepem po gałęziach potwora, te zostaną standardowo od niego odcięte. Jeśli jednak przymierzymy w korpus nieszczęśnika, będziemy mieli szansę przyszpilić go do ściany. Takiego motylka można na spokojnie poćwiartować, albo popieścić prądem – po otrzymaniu odpowiedniego ładunku, pokraka eksploduje uszkadzając znajdujących się w pobliżu towarzyszy.

W SEQUELU PAN INŻYNIER BĘDZIE ŚWIADKIEM WYBUCHU EPIDEMII W ŚRODKU SPOREJ AGLOMERACJI. AGENCJE RZĄDOWE I KOŚCIÓŁ JEDNOŚCI MIAŁY NADZIEJĘ WYKORZYSTAĆ MARKER DO CZEGOŚ WIĘCEJ

ZMUTOWANA MIELONKA

Autorzy przyznają, że w Dead Space walka polegała raczej na szybkiej reakcji na wyskakujące znienacka zagrożenie. Tym razem mamy mieć szansę nieco więcej pokombinować podczas potyczek, a wrogowie mają mieć więcej oleju w głowie. Dla przykładu, nowy rodzaj potworów, Stalker, będzie bawił się z nami w kotka i myszkę. Poczwary atakują grupami, są bardzo szybkie i sprytne – pojedyncze osobniki potrafią wabić gracza dźwiękami po to, aby reszta stada mogła zajść go z flanki. Ganianie za stalkerami nie ma sensu, bo są zbyt szybkie (a i tak zaprowadzą nas do swoich ziomków), trzeba więc sobie z nimi radzić nieco bardziej niestandardowo – na przykład rozmyślnie rozmieszczając miny z czujnikiem ruchu (kolejna z nowych zabawek). Świeże podejście do walki umożliwią również nieco bardziej rozległe i różnorodne lokacje – idealne do starć z szybkimi, atakującymi w wielkich stadach zmutowanymi dziećmi. Ekhem. To są już ex-dzieci, więc nie czujcie się winni przyszpilając je oszczepem do ściany w jakiejś katedrze. Będzie ostro.

BRING IT ON!

Visceral zapowiadają, że wzrośnie też nieco tempo rozgrywki. Ułatwione i upłynnione ma zostać sterowanie, bowiem autorzy nie uważają utrudniania kontroli nad postacią za dobry środek do podkręcenia emocji grającego. Jak ze śmiechem mówi Steve Papoutsis: „Niektóre inne gry stosują filozofię 'hej, takie sterowanie zwiększy napięcie, bo jest gówniane!' Nie wierzymy w to. Chcemy, aby gracz czuł, że w pełni kontroluje postać." Stefan, lepiej bym tego nie powiedział.

Steve zdradza, że teraz celowanie i strzelanie będzie jeszcze szybsze i wygodniejsze. No i bomba, wolę walczyć z nekrościerwem niż ze sterowaniem.

W Dead Space 2 zawarty zostanie ponadto tryb sieciowej rozgrywki, bo tego domagały się masy. Niewiele jeszcze o nim wiadomo, a Steve enigmatycznie stwierdza, że będziemy mieli szansę rozczłonkować kumpli poprzez sieć. Kilka screenów pozwala jednak na pewne spekulacje – na jednym z nich widać dwóch graczy opierających się hordzie nekromorphów, trzeci zaś w tym czasie hakuje pobliski komputer. Jakieś twórcze rozwinięcie gearsowej hordy? Pożyjemy, zobaczymy.

Nie da się ukryć, że brzmi to wszystko suto, będziemy się jednak musieli uzbroić w cierpliwość. Plotki mówią o premierze jeszcze w tym roku, ale Visceral są tutaj dość zachowawczy. „Chcemy stworzyć grę najwyższej jakości" mówi Papoutsis. „Będzie gotowa wtedy, kiedy będzie gotowa" dodaje. Spoko, czekamy! //**sasori**

NOWE SZATY RZEŹNIKA

Kilka centymetrów na lewo możecie obejrzeć sobie nowy skafander Isaaca. Jak poprzednio, strój będzie jednocześnie HUDem i projektorem holograficznych menusów, ale na tym kończą się podobieństwa z rdzawym, roboczym wdziankiem inżyniera z części poprzedniej. Teraz nasz hero wbija się w ciuch bojowy, który zwiększy jego możliwości oraz doda +5 do efektu twardego madafaki. Hełm będzie się elegancko otwierał i chował w kołnierzu, bo Isaac odbędzie wiele rozmów z NPC i twarz mu się tym razem przyda. Buciory wyposażone są w silniczki odrzutowe, dzięki którym będzie można manewrować postacią w stanie nieważkości – teraz nie będziemy już ograniczeni tylko do prostych skoków z punktu A w punkt B, bowiem czekają nas pełnoprawne potyczki w próżni. Podobną rolę spełnią wysuwające się z pleców skrzydełka, które dodatkowo będą przedłużać skoki w stanie nieważkości. Cały skafander jest zaprojektowany specjalnie do walki, więc pomniejszym Necromorphom będzie o wiele ciężej dobrać się do tyłka Isaaca.

GRY TRAGICZNE

ŻE AŻ PŁACZ BIERZE

Nasza branża pędzi przed siebie, jak płonący kowboj do koryta z wodą i jest zdecydowanie najszybciej rozwijającym się medium w historii. W ciągu trzydziestu lat przeistoczyła się z prostej, garażowej zabawki, w wartą miliardy babilonów gałąź przemysłu rozrywkowego. Grafika zbliża się niebezpiecznie do fotorealizmu, dźwięk nadawany jest wielokanałowo i słyszalny zarówno przez psy, jak i słonie, a tematyka gier coraz częściej pozwala sobie na ostre wypady w kierunku kontrowersyjności. Wciąż jednak są tabu, których naruszenia twórcy gier się boją. W końcu jednak będą musieli się przemóc, no bo w sumie...

CZEMU NIE?

Starożytni Grecy to byli nieźli jajcarze. Znudzeni dramatami właściwymi, zmęczeni komediami, odmiany szukali w tragediach – czyli w utworach, w których główny bohater prowadzi z góry przegraną walkę z losem. Starożytni częstowali się smutnymi, pełnymi hardkoru kawałkami, w których synowie sypiali z matkami, ojcowie z dziadkami, co jakiś czas ktoś kogoś zdradzał, oszukiwał okrutnie lub pozbawiał życia – czy to siebie, czy kogoś ze swoich bliskich. Tragedie to gorzkie historie pełne ludzkiego cierpienia, gwarantujące jedną rzecz – brak szczęśliwego zakończenia. Przy czym opowieści te nie były kastrowane poprzez poprawność polityczną. Trup słał się gęsto, nieważne jakiego był koloru i wieku. Ważna była tragedia, poczucie depresji i nieuchronnego losu.

Arystoteles powiedział kiedyś, że najlepsze i najbardziej poruszające momenty tragedii to te, które są wynikiem – umyślnego lub nie – działania bohatera głównego utworu. Jeżeli odnieść to do gier i spotęgować jeszcze faktem, że przecież branie udział w akcji jest o wiele bardziej wciągające i sugestywne niż jej obserwowanie, rodzi się pytanie – dlaczego jest tak mało gier, które podejmują naprawdę ciężką tematykę? Nie to, żebym jakoś szczególnie pragnął Marianem zbałamucić Luigiego i zginąć potem ukamienowany przez ortodoksyjne środowiska chodzących grzybków, ale – dla przykładu – gęściej ścielący się trup wśród czołowych postaci gier przyjąłbym już z otwartymi ramionami. Trochę za mało smutku w tych dzisiejszych grach.

BO DLA DZIECI

Gry video są już zjawiskiem masowym. Najnowsze bestsellery rozchodzą się w milionach egzemplarzy, w ich produkcję angażuje się całe ciężarówki mamony i setki ludzi, którzy przez długie miesiące oglądają tylko własne monitory i wnętrza boksów. Gry wdarły się ostrą reklamą na ulice i pomiędzy filmy w telewizji („Jack, zmieścimy się, wejdź na drzwi, Jack, zamarzniesz, Jack!" – pimpampom – „Wkrocz w mroźne ostępy zagubionej planety i skop kilka robaczych tyłków, hell yeah!" – pimpampom – „Jack! Chcesz iść po dnie, tak? Okej, zaczekam w Bostonie, Jack!"). Na pudełkach z grami już od dawna pojawiają się słynne z innych mediów nazwiska. Gry trafiają do kin, w teatrach też pewnie się znajdą (chociażby na kieszonsolkach znudzonej widowni). Jednak mimo to, nasza branża wciąż jest traktowana jako gałąź rozrywki skierowana do dzieci i młodzieży. Dla nieświadomych mas, w najlepszym przypadku zatopionych po uszy w Buzzach, Gitarach, Gotujących Mamach czy innych skaczących misiaczkach, gry są ciekawostką zajmującą dzieciom czas pomiędzy galopowaniem po podwórku a wyciszającym seansem z „Anią z Zielonego Wzgórza".

To dlatego na co większe skandale publika reaguje, jak na informację, że w najnowszej części książki Ania poddaje się operacji zmiany płci i zostaje uznanym hokeistą. Wydawcy nie są w ciemię bici – i nie chcą być bici w portfel – dlatego raczej unikają tematów, przy których starożytny Grek wrzuciłby w bebech kilo popkornu i wołał o jeszcze. Kwestią czasu jest uzyskanie takiej akceptacji społecznej, by gry mogły poruszać problemy rasizmu, pedofilii czy seksu – rzeczy, o których przecież kręci się filmy, pisze książki, a nawet rysuje komiksy. Gry wciąż oceniane są przez pryzmat swojej pierwotnej klienteli, co kształtuje, niestety, ich treść. Nawet przy tworzeniu tytułów dla dorosłych producenci wykazują się zadziwiającą ostrożnością, a możliwość wcielenia się w dealera narkotyków w Chinatown Wars wywołuje globalną dyskusję. Jakoś nie słyszałem, by po Requiem dla snu krążyły po świecie podobne głosy oburzenia.

BO MA BYĆ FUN

Innym powodem, dla którego nie jest nam dane podołować się przy konkretnej tragedii i doświadczyć głębokich, prawdziwych emocji podczas obcowania z grami, jest tak zwany „fun". Któż ma ochotę, po ciężkim dniu w robocie tudzież szkole, na depresyjne klimaty? Na walki, których nie da się wygrać i frustrujące sytuacje w rodzaju „Game Over, Edyp, to była twoja stara". W dominującym ostatnio modelu elektronicznej rozrywki gracz musi mieć możliwość przezwyciężenia każdej niedogodności – a jeżeli większości się to nie udaje, bo jest za trudno albo nie wiedzą jak – to znaczy, że gra była zbyt wielkim wyzwaniem, co zmniejsza grono jej potencjalnych odbiorców (tudzież odbiorców przyszłych tytułów producenta próbującego wjechać grającemu na ambicję). Idąc dalej – żadna z postaci, do której potencjalnie może przyzwyczaić się gracz, nie może odwalić kity. W każdym razie nie definitywnie. Potrafię sobie wyobrazić masową histerię w sieci, która nastąpiłaby na przykład po śmierci Pudziana Fenixa. Gdyby w cut scence w części trzeciej dostał nagle kulę w michę, moja kopara zaorałaby mi niechybnie panele ze sztucznego drzewa. Jeżeli się nad tym zastanowić, to zaskakującą śmiercią postaci takiego kalibru można wywołać niesamowite emocje, producenci jednak na ten grząski teren wchodzić nie chcą. Do zaryzykowania mają utratę fanów marki, wiernych odbiorców serii, którzy sobie świata nie wyobrażają bez ukochanych postaci. No, może świat to lekka przesada, ale wiecie, o co chodzi. Nic, do czego może się przywiązać gracz, nie może odejść bezpowrotnie. Co najwyżej może posłużyć do czerstwych zmartwychwstań i pełnych glorii powrotów z odmętów niepamięci. Ot, proste narzędzie do uzyskania wątpliwej jakości twista fabularnego. A przecież śmierć, dobrze wykorzystana, może tak bardzo kopnąć w duszę...

Do bezstresowego wychowania gracza należy dodać fakt, że dobra tragedia ukrywała raczej przed bohaterem sporo informacji, by mógł niefrasobliwie władować się na tę czy inną minę – widzowi w teatrze to nie przeszkadza (bo wie kogo sprowadził do parteru Edyp), ale grający, który nie ma pełnej kontroli nad losami bohatera i opowiadaną historią, tego nie doceni. Nie będzie w stanie. O wiele łatwiej więc opowiedzieć pełną patosu, epicką historię jakiegoś herosa, niż konkretną tragedię. Dołowanie konsumenta nie za bardzo

pasuje do dzisiejszego modelu postrzegania gier, gdzie tytuły takie, jak Heavy Rain wciąż są opisywane jako rodzynki. Przyznam szczerze, że nie wiem jeszcze, jak ten rodzynek smakuje (recenzja w następnym numerze N+) ale trzymam kciuki, by był dowodem na to, że ciężka, melancholijna atmosfera może sprawiać przyjemność. Zresztą, tylko takie zastosowanie dla niej widzę – tworzenie koszmarów i tragedii, czy w ogóle stresujących gier, tylko dla samej sztuki, jest bezcelowe. Tutaj nie jest tak, jak z kinem, gdzie mamy miejsce dla rozrywkowych filmów z migoczącymi wampirami i jednocześnie kontemplacyjnych, irańskich kawałków o wydmie, chłopcu i jego kozie. Mimo wszystko, ciężki klimat powinien być jednym z narzędzi do zwiększania miodności gry.

BO NIE UMIEM

Tradycyjna mechanika gier nie nadaje się do opowiadania tragedii. Nawet same gatunki, na które dzieli się gry, zaczynają być ograniczeniem, bo niosą ze sobą pewne ramy, w których daną produkcję trzeba wcisnąć. Cytując Patricka Reddinga, który jest dyrektorem kreatywnym w Ubisofcie: ***„Często z tymi tradycyjnymi kategoriami wiąże się cały zestaw narracyjnego bagażu, przez który otrzymujemy w efekcie opowieści mogące wydawać się mocno oklepane każdemu, kto od jakiegoś czasu bawi się grami. Możliwym jest zmierzenie się z treściami dojrzałymi czy skomplikowanymi emocjonalnie, ale musimy być tutaj gotowi na zupełnie nowe rozwiązania. Nie można opierać się tylko na dialogach. Jeżeli chcemy, aby gracze na poważnie zabrali się za zgłębianie tych tematów, muszą one wynikać z kształtu rozgrywki. W przeciwnym razie równie dobrze mogą sobie coś wybrać ze stuletniej tradycji kina czy dwutysiącletniej literatury”.***

Wniosek z tego taki, że aby gry mogły na serio zająć się poważnymi tematami, musi najpierw do tego dorosnąć ich mechanika. W przeciwnym razie nie oddadzą one sprawiedliwości nie tylko kalibrowi podejmowanych tematów, ale również samym sobie – bo jako medium interaktywne są w stanie opowiadać historie w odmienny niż film czy książka sposób. Gry nie muszą być niewolnicami tradycyjnego ukazywania fabuły i zasypywać gracza tonami ciężkiego tekstu. Nie muszą też naśladować dziesiątej muzy i przekazywać grającemu spłyconych emocji za pomocą filmików i cut scenek. Mają w zanadrzu o wiele potężniejsze narzędzia, które z powodzeniem mogą nieść fabułę poprzez bezpośrednie doświadczanie odbiorcy. Trzeba tylko tak dostosować mechanikę gry, aby nakierować gracza na właściwy tor, nakłonić do rozważań, wywołać emocje. Tutaj jest pies pogrzebany, bo to szalenie trudne zadanie – nie dość, że trzeba zaryzykować i wyjść poza utarte schematy, to jeszcze trzeba, mimo wszystko, zachować jakiekolwiek ramy gry. Poza tym, największa zaleta naszego medium – interaktywność jest zarazem największym zagrożeniem dla producentów. Nie można przecież oddać ludziom w ręce narzędzi do swobodnego zaspokajania ich najmroczniejszych instynktów.

BĘDZIE TRAGICZNIE

Prędzej czy później, w branży zrobi się tak ciasno, nudno i rutynowo, że ktoś będzie musiał sięgnąć również po unikane dziś tematy. Producenci zaczną robić dojrzałe gry, przy których nie tylko będzie można się śmiać, wkurzać i bać, ale też takie, które włączymy po to, by się podołować czy zastanowić nad jakimś naprawdę ważkim tematem. Ewentualnie zostać wdeptanym w ziemię porządnym szokerem (czy Shepard naprawdę odwalił kitę? Przeczytaj już w tym numerze!). Pierwsze przebiśniegi już się pojawiają – właśnie wyszedł świetny Mass Effect 2, zbliża się BioShock 2 i nietuzinkowy (miejmy nadzieję) Heavy Rain. Jeżeli się sprzedadzą, być może tragiczne motywy zdobędą większą popularność wśród bonzów, którzy chętniej wyłożą kapustę na produkcję kolejnych tragicznych tytułów. A może musimy zaczekać na jakieś nowe technologie, bo te obecne na rynku nie wystarczą twórcom do stworzenia wartej uwagi tragedii? Odpowiedzi powinniśmy poznać w najbliższych miesiącach. //**sasori**

„Jeżeli chcemy, aby gracze na poważnie zabrali się za zgłębianie tych [dojrzałych] tematów, muszą one wynikać z kształtu rozgrywki. W przeciwnym razie równie dobrze mogą sobie coś wybrać ze stuletniej tradycji kina czy dwutysiącletniej literatury.” – *Patrick Redding, Ubisoft*

japoński sznyt

Dotychczas po tragedię najczęściej sięgali Japończycy, nieraz z mistrzowskim wręcz efektem. Poświadczą o tym wszyscy ci, którzy na brzmienie imienia Aeris tracą właśnie zdolność widzenia, bo ich oczy zaszkliły łzy (uważajcie na N+, to naprawdę luksusowy papier). Emocjonalny wydźwięk sceny, w której Sephiroth przebija kwiaciarkę mieczem, odbił się wśród graczy tak wielkim echem właśnie dlatego, że zginęła istotna dla fabuły, rozbudowana postać. To był odważny krok ze strony twórcy, bo nie dość, że uśmiercił dziewczynę, której powołanie do życia zajęło mu trochę sił i czasu, to jeszcze naraził się części fanów (były przecież petycje o powrót Aeris w kolejnych częściach serii). Równie mocnym ciosem był wielki finał pierwszego Metal Gear Solid, podczas którego życie swe poświęcił Gray Fox (nota bene to jedna z niewielu postaci z serii, która zginęła tak „naprawdę-naprawdę”). Tak jak w przypadku FFVII, scena robiła wrażenie dlatego, że definitywnie odchodziła postać rozbudowana i lubiana. Bez takiej inwestycji i podjęcia ryzyka nie byłoby jednak tak mocnego efektu.

Ostatnimi czasy jednak, nawet w grach z Kraju Kwitnącej Wiśni można odczuć nieco bardziej zachowawcze podejście. W dziesiątej odsłonie Final Fantasy autorzy uśmiercają jedną z głównych postaci – Tidusa – którą jednak pod koniec gry magicznie wskrzeszają. Z MGS4 jest podobnie, niechęć do ostatecznego sprzątnięcia Raidena jest niemal namacalna, zaś próba samobójcza Snake'a zostaje w ostatniej chwili przerwana. Tym samym kozackie, mocne zakończenie zostało zastąpione tanim chwytem. Burzy w szklance internetu nie było, ale za to sequele będą mogły wykorzystywać postać dziada do woli. Czyżby żółtym braciom katany się stępiły?

INFO
DEVELOPER: UBI MONTREAL
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: MAJ
KONSOLA: PS3, XBOX 360

KSIĄŻĘ POWRACA W KONTYNUACJI THE SANDS OF TIME. Z FILMEM DISNEYA, KTÓRY W MAJU TRAFI DO KIN, ZAPOMNIANE PIASKI NIE MAJĄ NIC WSPÓLNEGO I TO JEST ŚWIETNA WIADOMOŚĆ

PRINCE OF PERSIA

ZAPOMNIANE PIASKI

Ubisoft sam sobie zrobił kłopot zapowiadając The Forgotten Sands (podtytuł angielski) dopiero pod koniec grudnia ubiegłego roku, czyli na niewiele ponad pięć miesięcy przed premierą gry. Producent gry, Graeme Jennings, z którym rozmawiałem w Montrealu, wyjaśnił mi dlaczego tak późno usłyszeliśmy o grze: „Jednym z głównych powodów jest to, że na koniec 2009 roku mieliśmy zaplanowane dwa duże tytuły – Avatara i Assassin's Creed 2, więc nie chcieliśmy odwracać od nich uwagi graczy. Gdy AC2 trafiło na rynek, niemal od razu zapowiedzieliśmy naszą grę". W takiej sytuacji trudno nie pomyśleć, że nowe przygody Księcia tworzone są na szybko, po łebkach, byle tylko zmontować cokolwiek z „Prince of Persia" w tytule i wydać to, gdy film z Jakiem 'Donnie Darko' Gyllenhaalem trafi do kin. Jennings zdaje sobie z tego sprawę, ale wierzy, że po pierwszych zwiastunach i zapowiedziach gracze zobaczą czym tak naprawdę jest ten tytuł: „Ludzie od razu zauważą, że nasza gra nie powstaje w pośpiechu. Zresztą sam widziałeś ją na prezentacji. Czy Twoim zdaniem wyglądała na zrobiony po kosztach produkt marnej jakości?". Moja odpowiedź brzmi „nie". Chcecie wiedzieć dlaczego?

CRAP? JAKI CRAP?

Książę stoi na murach obronnych i rozgląda się przez chwilę wokół, po czym rzuca się do biegu po kamiennym moście w stronę zamku. Ma na sobie stój przypominający ten z Warrior Within, ale z twarzy tylko trochę podobny jest do wkurzonego zabijaki, bohatera tamtej gry. Mnie skojarzył się po części z Gyllenhaalem, a po części z Księciem z The Sands of Time. Tak naprawdę twórcy chcieli, żeby jego wygląd stanowił formę przejściową pomiędzy bohaterem Piasków Czasu a Warrior Within, ponieważ akcja Zapomnianych Piasków toczy się pomiędzy wydarzeniami pokazanymi w obu tych grach.

Bohater biegnie, a tuż przed nim spada płonący głaz robiąc w moście wielką dziurę, nad którą trzeba przeskoczyć. To oczywiście fragment tutoriala, choć wszelkie wskazówki dotyczące sterowania zostały wyłączone na potrzeby prezentacji. Poniżej na dziedzińcu toczą się walki, obrońcy twierdzy próbują zabić napastników, którym udało się wedrzeć do środka. Nie ma tam nawet setki walczących, ale wygląda to bardzo efektownie, przywodzi na myśl God of War i nie odstaje wykonaniem od słynnego dzieła Sony Santa Monica.

Książę w końcu dociera do ściany zamku, zaczyna się wspinać, a porusza się identycznie, jak w The Sands of Time. Nic nie dzieje się automatycznie, trzeba wciskać i przytrzymywać przyciski, by przebiec po ścianie albo zawisnąć na krawędzi i opuścić się niżej. Jeśli narzekaliście na sterowanie w ostatnim Prince of Persia (tym z kreskówkową oprawą i Nolanem Northem podkładającym głos bohaterowi), możecie odetchnąć z ulgą, bo Zapomniane Piaski nie będą samograjem.

Wspinaczka po ścianie jest emocjonująca, czasami prosto na głowę Księcia spadają fragmenty muru, innym razem musi poczekać chwilę zanim ruszy, bo płonące kamienie akurat rozbijają się tuż przed nim. To bardzo dobre wprowadzenie do zabawy, a także okazja, by przekonać się, że gra faktycznie jest czymś więcej niż tworzonym na szybko filmowym crapem.

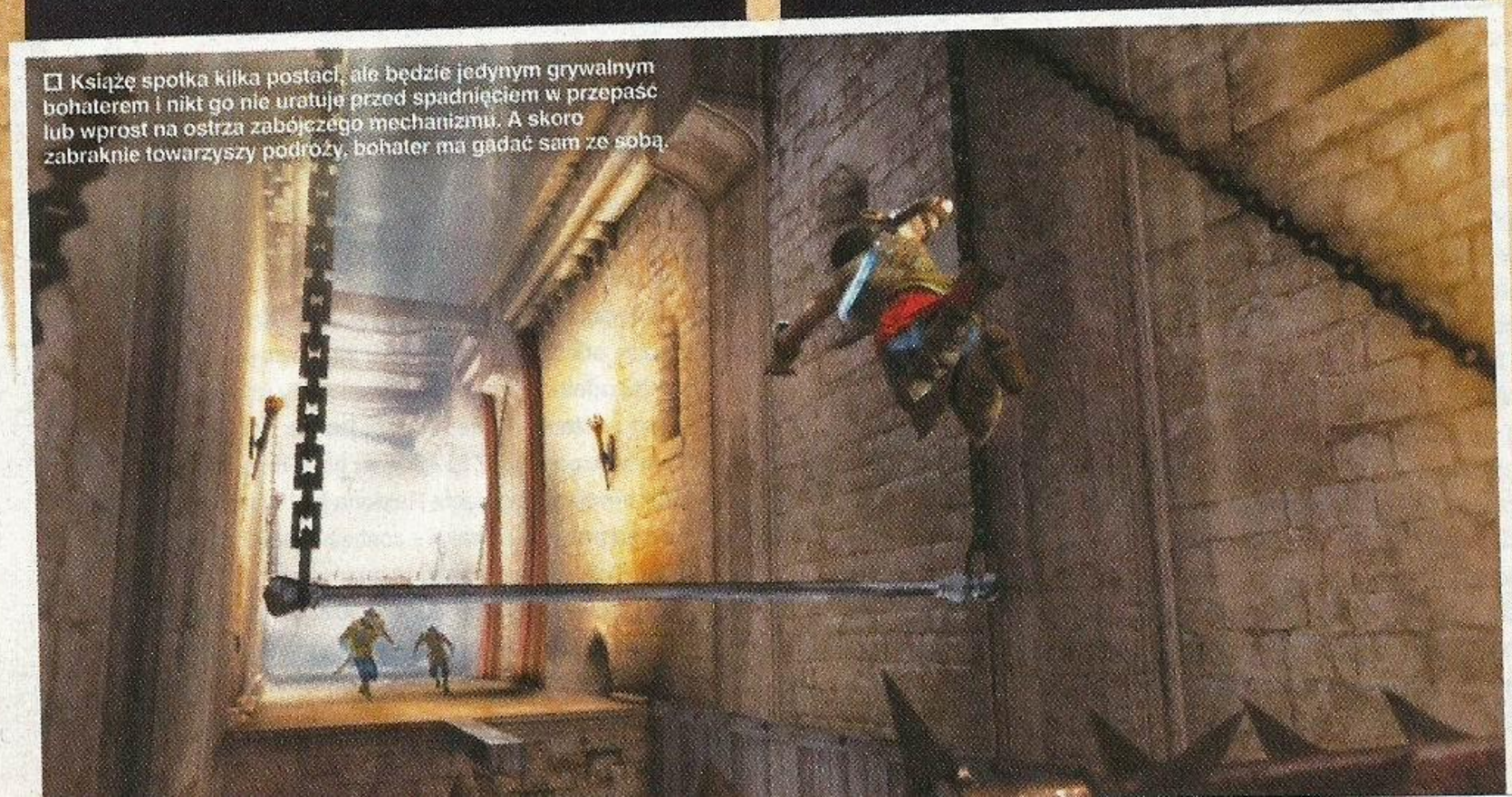
ZAKOCHANI W PIASKU

Prowadzący prezentację Thomas Simon, lead game designer (wcześniej pracował nad H.A.W.X.) wielokrotnie podkreślał, że Zapomniane Piaski, to kontynuacja Piasków Czasu i pełnoprawna nowa część tamtej trylogii, tak jakby chciał odciąć się od nieudanego eksperymentu, jakim – przynajmniej jeśli chodzi o wyniki sprzedaży – jest HD-genowy Prince of Persia. Greame Jennings zaprzecza, jakoby powrót do korzeni wynikał z kiepskiej sprzedaży tamtego tytułu: „Rozpoczęliśmy pracę nad Zapomnianymi Piaskami jeszcze zanim wydaliśmy tamtą grę. Przez chwilę tworzyliśmy je równocześnie, więc to nie jest odpowiedź na niepowodzenie tamtego projektu. Chcieliśmy powrócić do trylogii The Sands of Time, bo ma ona w Ubisofcie wielu fanów, moja ekipa pracowała nad Piaskami i Warrior Within, to był dla nas naturalny wybór" – i od razu dodaje – „Uniwersum Prince of Persia jest super, bo możesz opowiedzieć różne historie z zupełnie różnymi bohaterami". Czy zatem cel-shade'owany PoP to coś więcej, niż jednorazowy wybryk? „Nie, być może kiedyś powstanie kontynuacja tamtej gry".

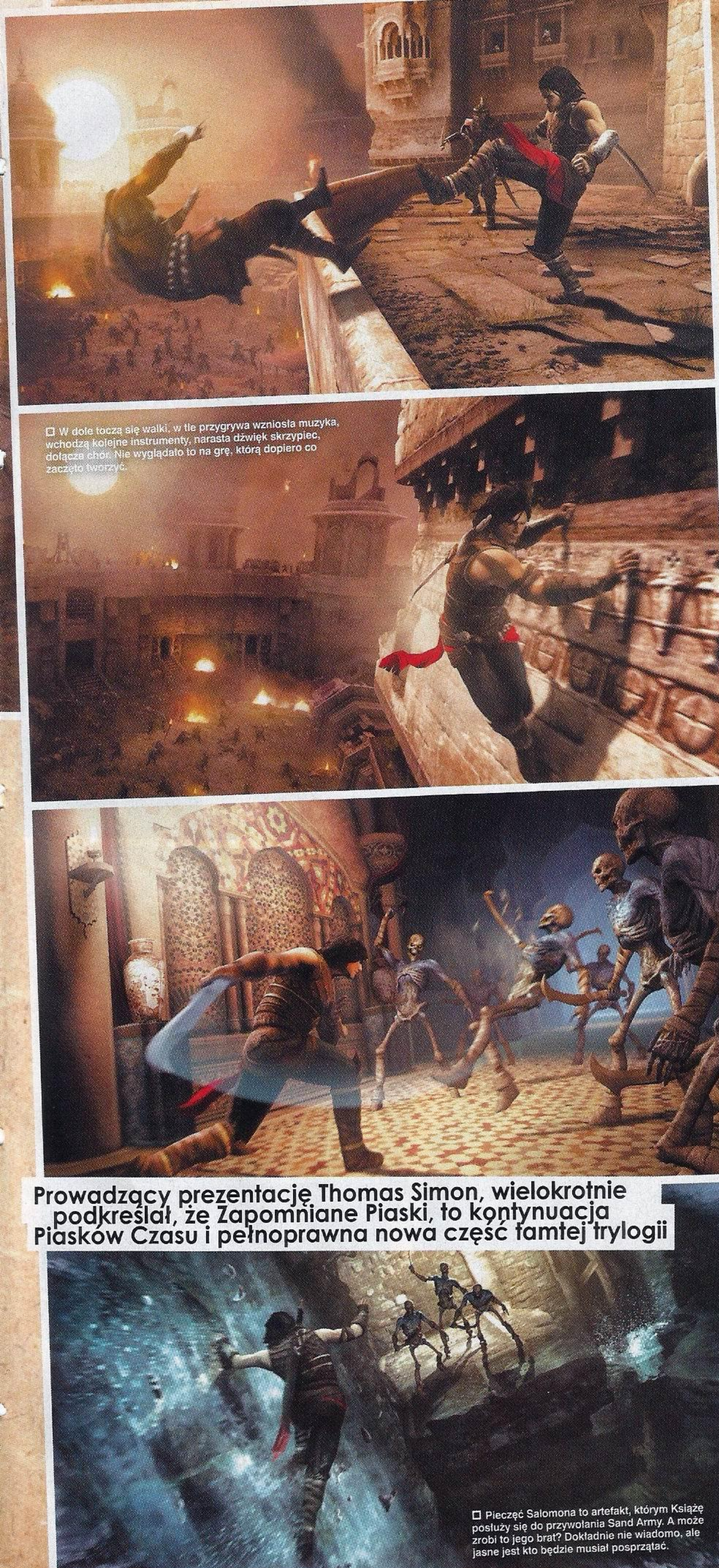
Wróćmy do Zapomnianych Piasków. Zamek, po którym biega Książę, należy do jego brata! Bohater chce pomóc mu w obronie twierdzy, wygląda jednak na to, że popełni błąd sięgając po moc Piasków Czasu i przywołując Sand Army (Piaskową Armię) – wprawdzie demony rozprawią się z najeźdźcami, ale następnie zwrócą się przeciwko Księciu. No, może nie dokładnie tak się to odbędzie, twórcy gry nie zdradzają szczegółów fabuły. Poza jednym – zła moc Piasków zmieni brata bohatera i w końcu dojdzie między nimi do bratobójczego pojedynku. Być może po tym wydarzeniu Książę stanie się brutalnym, zimnym draniem znanym graczom z Warrior Within.

CZAS I WODA

Gra spokojnie mogłaby nazywać się The Sands of Time 2. Główny nacisk położono na elementy platformowe, mają stanowić ponad sześćdziesiąt procent gry. Powróci rewind, czyli moc pozwalająca cofnąć czas. Zepsuliście



Książę spotka kilka postaci, ale będzie jedynym grywalnym bohaterem i nikt go nie uratuje przed spadnięciem w przepaść lub wprost na ostrza zabójczego mechanizmu. A skoro zabraknie towarzyszy podróży, bohater ma gadać sam ze sobą.



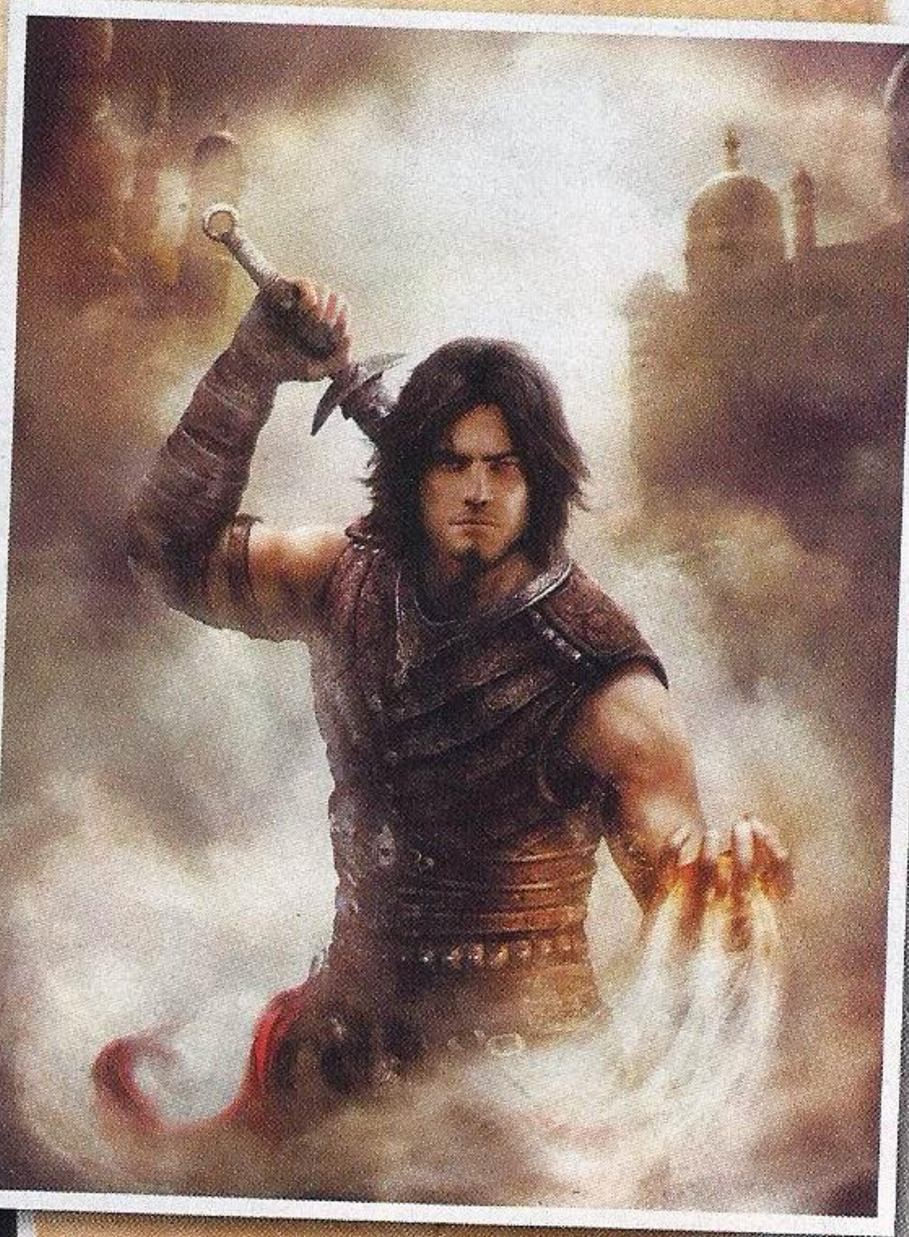
□ W dole toczą się walki, w tle przygrywa wzniosła muzyka, wchodzą kolejne instrumenty, narasta dźwięk skrzypiec, dołącza chór. Nie wyglądało to na grę, którą dopiero co zaczęto tworzyć.

Prowadzący prezentację Thomas Simon, wielokrotnie podkreślał, że Zapomniane Piaski, to kontynuacja Piasków Czasu i pełnoprawna nowa część tamtej trylogii

□ Pieczęć Salomona to artefakt, którym Książę posłuży się do przywołania Sand Army. A może zrobi to jego brat? Dokładnie nie wiadomo, ale jasne jest kto będzie musiał posprzątać.

CO Z TYM FILMEM?

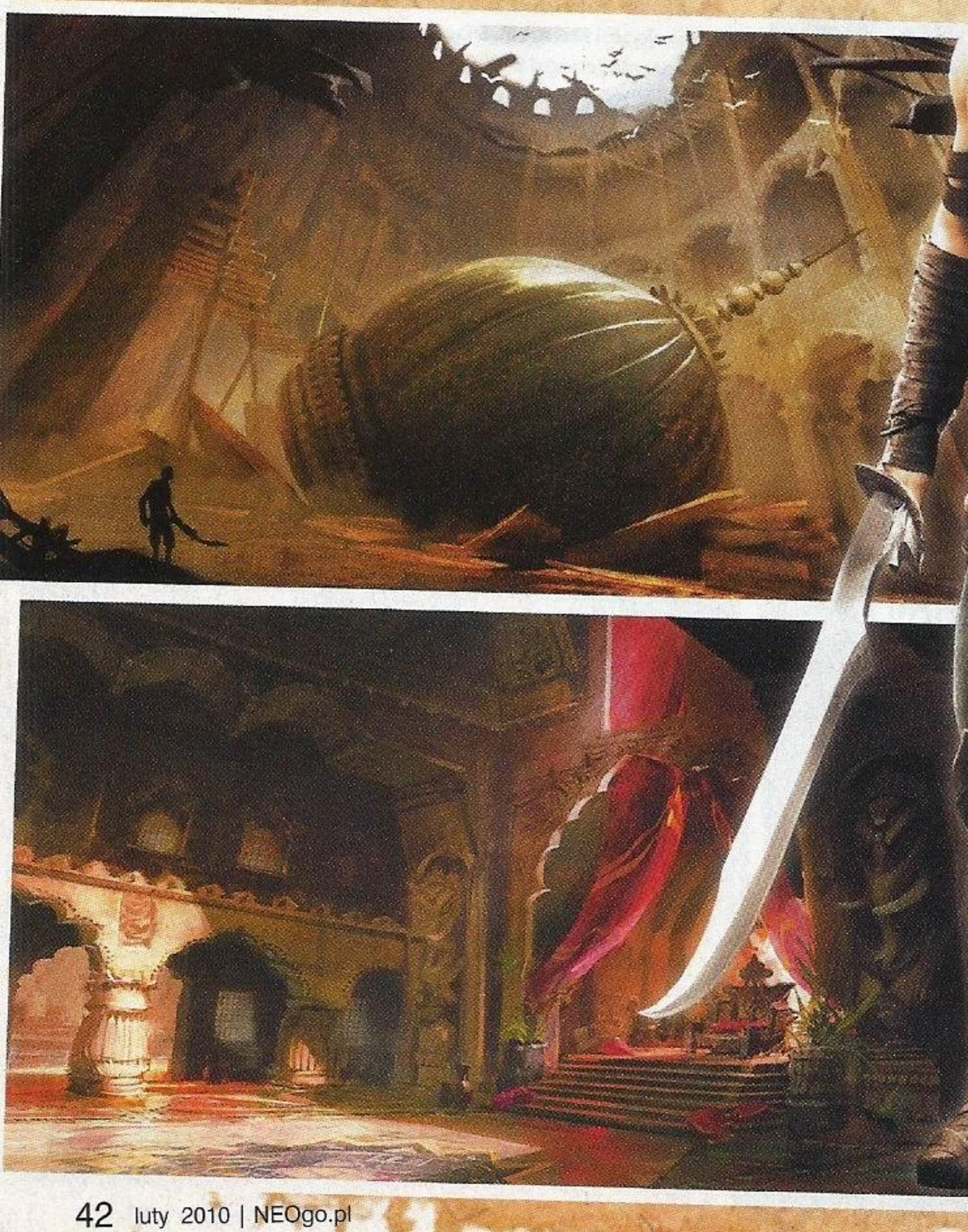
Twórcy gry zdają sobie sprawę, że absolutnie każdy dziennikarz zapyta ich, co ich dzieło ma wspólnego z filmem, dlatego już na samym początku prezentacji Thomas Simon poruszył ten temat, zanim jeszcze ktokolwiek zdążył zadać pytanie. Otóż, gra nie ma nic wspólnego z filmem, poza tym, że w obu bohaterem jest Książę, mają identyczny tytuł (Prince of Persia), a Ubisoft (Simon użył nazwy całej firmy, chcąc zaznaczyć, że nie chodzi o studio z Montrealu tworzące Zagubione Piaski) podrzuca filmowcom szkice, screeny, filmy, tekstury i tak dalej. W każdym razie, film nosi podtytuł The Sands of Time, a gra – Zapomniane Piaski (The Forgotten Sands). Widać, że to nie to samo? Głosu bohaterowi użyczy ten sam człowiek, który pracował przy Piaskach Czasu i Warrior Within, Jake Gyllenhaal nie ma nic wspólnego z produkcją Ubi Montreal. Dlaczego gra ukazuje się akurat w maju? To proste, chodzi o to, by podpiąć się pod promocję filmu, który będzie reklamowany na całym świecie. Ubisoft liczy na dobrą sprzedaż gry.



NADCIĄGA BURZA

„Zapomniane Piaski, to gra powstająca na bazie The Sands of Time, nowością są moce żywiołów, którymi włada Książę – dołożyliśmy je, bo uważamy, że zmieniły się czasy i ludzie grają trochę inaczej niż kiedyś” – powiedział mi Thomas Simon, zaś Graeme Jennings dodał – *„Nie zamierzamy po raz kolejny wynaleźć koła. Popatrz na shootery, one są ciągle takie same, zmienia się tylko to, w jaki sposób są zrealizowane, są bardziej filmowe, niesamowicie wyglądają. Niby grasz w to samo, co kiedyś, ale jest to szalenie widowiskowe, podczas zabawy doświadczasz czegoś zupełnie nowego. W tym kierunku idziemy”*. Dowodem na to ma być burza piaskowa, która w pewnym momencie zniszczy zamek brata Księcia. Piękne wnętrza, wzorowane na styl perski i indyjski, zasypie piach, tu i ówdzie zarwie się sklepienie, pękną ściany, a wszystko to zostanie pokazane podczas krótkich przerywników. Zapytałem, czy będą ruchome poziomy, jak w Uncharted 2, otrzymałem jednak bardzo lakoniczną odpowiedź, że *„coś w tym stylu”* pojawi się w grze, ale *„nie możemy o tym mówić”*. Na pewno zobaczymy dużo krótkich scenek przerywnikowych, długich raczej zabraknie, chyba że autorzy zostawią je na specjalną okazję, na przykład, by pokazać nadciągającą burzę piaskową. Zanim uderzy ona w zamek, atmosfera gry będzie przypominać tę z The Sands of Time. *„Relaksacyjną”*, jak mówią autorzy. Może zabraknie elementów humorystycznych z HD-genowego Prince of Persia, nie zapowiada się jednak, by atmosfera zrobiła się ciężka i mroczna, jak w Warrior Within.

☐ Charger tylko wygląda groźnie, jednak jest głupkiem atakującym swoich ziomków i dającym się łatwo pokonać. Trzeba go tylko zachęcić do przywalenia głową w mur, a straci na moment przytomność.



skok i Książę spadł w przepaść? Wystarczy przytrzymać przycisk, a czas cofnie się o kilka sekund. Oczywiście, nie da się używać tej mocy w nieskończoność, więc lepiej nie psuć żadnego skoku.

Podobnie jak w SoT, po wejściu do dużego pomieszczenia trzeba będzie się zatrzymać i rozejrzeć, poszukać drogi. Wspinaczka, skakanie ze słupa na słup, wiszenie nad przepaściami – to wszystko powróci, nie zabraknie również trudnych momentów, gdy na przeprawę nad zabójczym mechanizmem (ostrzami mogącymi poszatkować bohatera w ułamku sekundy, albo innymi niespodziankami) będzie kilka sekund. Poziom trudności ma rosnąć w jednostajnym tempie, żeby każdy, nawet gracz niedzielny mógł opanować sterowanie i nie zraził się do gry zbyt szybko. Bardziej niż skill, manual i precyzyjne skakanie w punkt, będą liczyć się refleks, wyczucie tempa, a przede wszystkim umiejętność używania właściwych mocy w odpowiednich miejscach.

Podczas tej przygody Książę nauczy się kilku nowych sztuczek, posiądzie moc władania żywiołami. Na początek dowie się jak w mgnieniu oka zamienić wodospad w ścianę, po której przebiegnie albo spróbuje się wspiąć. Tryskające z otworów w ścianach lub sufitach strugi „zamrozi” tworząc z nich drążki lub słupy. Po angielsku

☐ Lekki, szybki atak oraz mocniejszy, który dodatkowo można naładować przytrzymując przycisk – znacie to skądś? Standard, ale akurat w tej grze bardziej liczą się elementy platformowe niż walka.

Zapomniane Piaski powstają na silniku Anvil, czyli tym samym co poprzedni PoP oraz obie części Assassin's Creed. Książę zawalczy nawet z pięćdziesięcioma przeciwnikami naraz

ta moc nazywa się „solidify", nie jest to dosłownie zamrażanie, woda cały czas płynie (bardzo wolnym tempem), fachowo wyglądają kropelki rozpryskujące się pod stopami bohatera.

Dość wcześnie gra pokazuje, że mocy trzeba używać umiejętnie. Spodobała mi się akcja, gdy Książę musiał odbić się od jednego strumienia spływającego gdzieś z góry i przelecieć przez drugi, by dostać się na stabilną platformę. Problem w tym, że przytrzymując przycisk akcji, zamraża się wodę w całym pomieszczeniu, więc prowadzący prezentację musiał najpierw go wcisnąć, przebiec po nowopowstałej ścianie, odbić się i puścić przycisk, by w locie odmrozić drugi strumień i przez niego przelecieć. Gdyby tego nie zrobił, bohater przywaliłby twarzą w twardą powierzchnię i spadł w przepaść.

PIASKOWE PLAZMIDY

Mocy będzie kilka, część z nich da się levelować, jak plazmidy w BioShocku, inne (wśród nich solidify) nie zmienią się przez całą grę. Zdobycie i wymasterowanie wszystkich to czasochłonna zabawa, da się zakończyć przygody zanim się tego dokona, więc będzie powód, by zagrać co najmniej dwa razy. Ponadto z potężniejszymi mocami będzie można dotrzeć do poukrywanych bonusów. Za odnalezioną kasę gracz kupi nowe moce i zwiększy siłę już posiadanych. Widziałem tornado na czwartym poziomie i zrobiło na mnie duże wrażenie – duża grupa ożywionych szkieletów została podniesiona w powietrze, a następnie brutalnie wgnieciona w ziemię – pojawiła się szansa, żeby szybko dobić kilku wrogów.

Różne moce będą korzystać z różnych zapasów energii. Cofanie czasu z tej samej, co fala uderzeniowa odpychająca przeciwników stojących zbyt blisko Księcia, ale już zamrażanie wody i wywoływanie tornada z zupełnie innej. Widocznie chodzi o to, by gracze nie stracili zbyt łatwo możliwości korzystania z nich. Tylko jedna moc zupełnie nie przypadła mi do gustu – „dash" umożliwiający bohaterowi błyskawiczne pokonanie kilku metrów w powietrzu i uderzenie wroga barkiem. Można go użyć również w trakcie wspinaczki i jak na mój gust za bardzo ułatwia przeskakiwanie nad przepaściami.

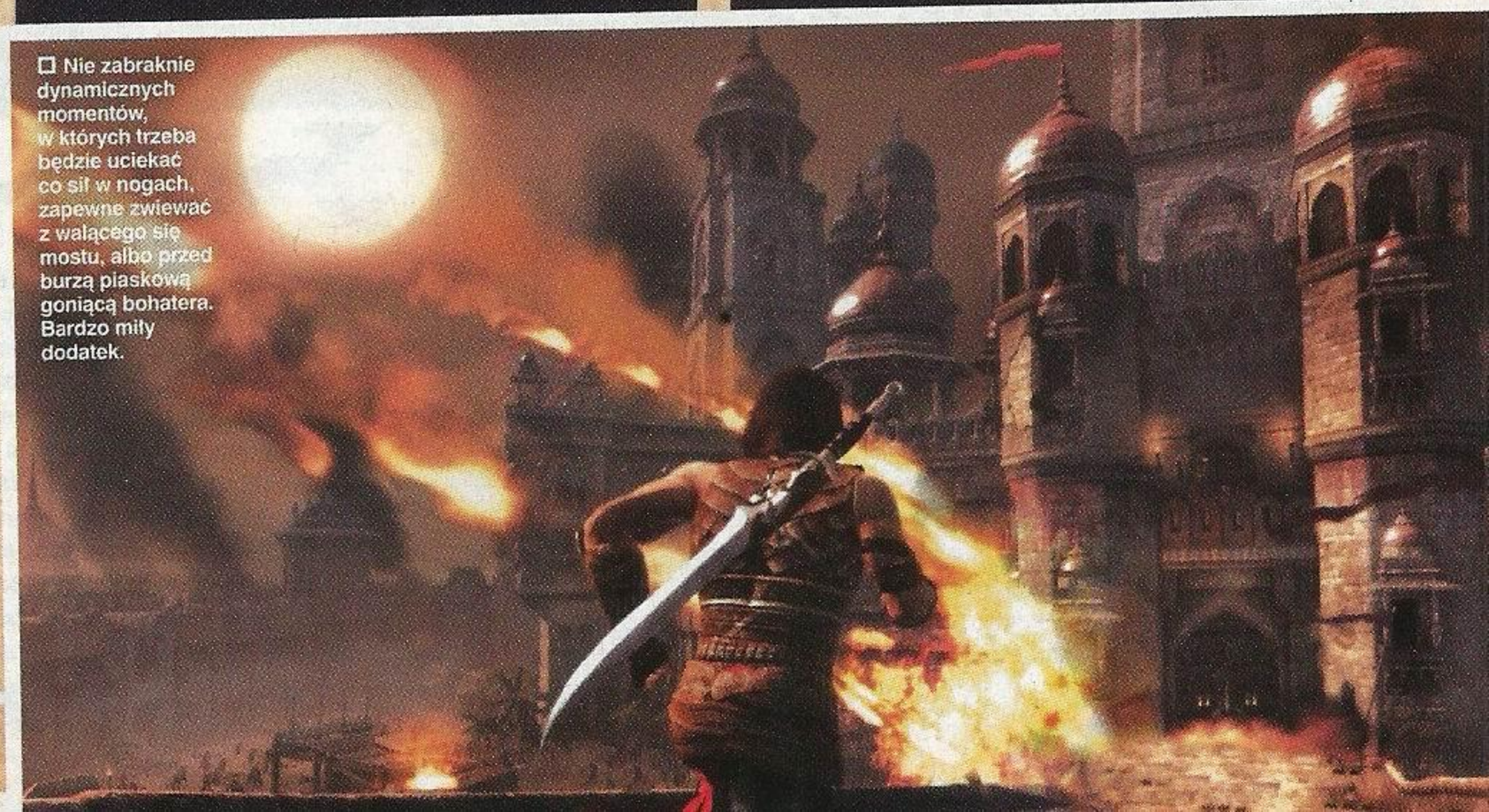
Po uwolnieniu Piaskowej Armii, wszyscy ludzie znajdujący się na terenie zamku zamienią się w posągi, a Książę będzie walczyć z demonicznymi stworami – stanowiącymi mięso armatnie szkieletami odzianymi w hełmy oraz fragmenty zbroi, a także z większymi, twardszymi przeciwnikami. Jednym z nich jest Charger, kuzyn minotaura i sub-bossów z Batman: Arkham Asylum. Widzieliście go już w setce gier, przerośnięty głupek, który szarżuje wprost na bohatera, tratując przy tym swoich ziomków. Trzeba bić go w plecy, gdy przywali łbem w ścianę i na moment straci przytomność. Niezbyt oryginalny pomysł. Ciekawiej zapowiadają się walki z siedmiometrowymi stworami i nawet trzydziestometrowymi bossami. Czy będą oparte na Quick Time Eventach? „Nie, nie i jeszcze raz nie" – protestował Jennings – „Musisz używać mocy żywiołów, wykorzystywać otoczenie do pokonania ich, ale absolutnie nie będzie żadnych QTE".

PRINCE IS BACK!

Zapomniane Piaski powstają na silniku Anvil, czyli tym samym, co poprzedni PoP oraz obie części Assassin's Creed. Twórcy gry chwalą się, że Książę będzie musiał walczyć nawet z pięćdziesięcioma przeciwnikami naraz. Widziałem taką scenkę i jak na mój gust, nie ma czym się zachwycać – grupka szkieletów atakuje bohatera, a reszta nie może się do niego dopchać, więc chodzą w kółko, odbijają się od siebie i panuje jakiś niesłychany chaos. Na razie walka kompletnie mnie nie przekonuje. Świetnie, że Książę potrafi wyskoczyć ponad wrogów i spadając ciąć szablą wzdłuż kręgosłupa, ale to na razie jedyny jasny punkt tego elementu rozgrywki. SI kulała bardzo mocno, a może po prostu ustawiono niski poziom trudności? Ocenimy, jak zagramy w pełną wersję, na razie przymykam oko i zachwycam się świetnymi elementami platformowymi oraz, naturalnie, bardzo ładną grafiką. To już czwarta wersja silnika Anvil, w Ubisoft Montreal pracuje teraz ponad dwa tysiące osób i developerzy różnych gier stale wymieniają się doświadczeniami; w wykorzystaniu maksimum mocy engine'u autorom Zapomnianych Piasków pomagają między innymi twórcy Assassin's Creed 2. Już teraz widziałem doskonałe tekstury, płynną animację, wiem też, że wszystkie scenki przerywnikowe powstają na silniku gry.

Zapomniane Piaski sprawdzałem w akcji na Xboksie 360, wersja na PS3 będzie identyczna. Gra ukaże się również na Wii, DS oraz PSP, jest prawdopodobne, że na tych konsolach będą to zupełnie nowe tytuły, ze zmienioną fabułą oraz systemem rozgrywki dostosowanym do możliwości danej platformy.

Dla mnie już jest jasne, że nowy Prince of Persia nie ma nic wspólnego z filmem i nie wygląda jak gra tworzona na odwal się. Zapowiada się prawdziwa kontynuacja The Sands of Time, a mnie ciekawi, czy doczekamy się drugiej części Warrior Within i The Two Thrones. Nie miałbym nic przeciwko. // Mielu



☐ Nie zabraknie dynamicznych momentów, w których trzeba będzie uciekać co sił w nogach, zapewne zwiewać z walącego się mostu, albo przed burzą piaskową goniącą bohatera. Bardzo miły dodatek.

playstation 3 vs. xbox 360

RAPORT Z POLA BOJU

Rok 2010. Trzydziesty dziewiąty miesiąc wojny next-genowej. Ziemia jest spustoszona zażartym pojedynkiem toczonym przez super-zaawansowane maszyny do grania. Niedobitki graczy tłoczą się pośród zgliszczy, próbując opowiedzieć się po jednej ze stron konfliktu. Większość populacji uległa zlowieszczej mocy kontroli umysłów maszyny o kryptonimie Wii, zasilając szeregi casualowej armii i wymachując w najlepsze ku chwale Mario. Jednak bój daleki jest od zakończenia – dwie pozostałe maszyny, zbite na moment z pantałyku, w pocie czoła odbudowują swoją potęgę. Której z nich uda się zająć pozycję lidera? Oto raport specjalny podziemnej agencji informacyjnej N+. Viva la Resistance!

No i stało się – wygląda na to, że dobrnęliśmy do połowy obecnego cyklu konsolowego. To dobry moment, żeby wziąć głębszy oddech, omieść wzrokiem pobojowisko i podsumować sytuację w niekończącej się batalii pomiędzy Sony i Microsoftem. Pominięcie Wii może się niektórym wydać niezbyt szczęśliwym posunięciem, ale mi wydaje się sensowne z kilku względów. Po części – żeby nie rozmydlać nadmiernie naszego małego porównania. Przede wszystkim jednak dlatego, że – z czym powinna zgodzić się znakomita większość czytelników – konsola Nintendo postanowiła stanąć z boku i zamiast mierzyć się w bezpośrednim starciu ze swymi potężniejszymi siostrami, w spokoju buduje swoją pozycję. Jak wiadomo, wyszła na tym całkiem nieźle. Czy to wystarczy, aby zapewnić jej ostateczne zwycięstwo – to temat na osobny artykuł. W międzyczasie skupmy się na dwóch pozostałych pretendentach do tytułu, splecionych w bojowym uścisku. Z góry uprzedzam, że niniejszy artykuł ma na celu pomóc potencjalnym niezdecydowanym w podjęciu decyzji którą konsolę zakupić – tu i teraz, tzn. w Polsce, w pierwszych miesiącach 2010 roku. Proszę więc nie wypominać mi że wypisuję banały, albo rzeczy o których „wszyscy od dawna wiedzą", bo nie każdy ma czas na sumienne śledzenie materiałów promocyjnych i porównań sprzętu, a nie chciałbym także odsyłać czytelników do archiwalnych numerów eNplusa. No dobra, po tym krótkim wyjaśnieniu możemy zaczynać.

OKIEM PRODUCENTA

Zacznijmy od prawdopodobnie najmniej istotnego aspektu, czyli od możliwości obu maszyn i dotychczasowego stopnia ich wykorzystania przez twórców gier. W okolicach premiery obu urządzeń ogólnie panująca opinia brzmiała następująco: PS3 jest potężniejsza niż X360, ale przy okazji także nieporównywalnie trudniejsza w programowaniu i pozwalająca okiełznać pełnię swej mocy tylko najlepszym (tudzież najbardziej faworyzowanym przez Sony). Dlatego też pierwsze tytuły wydawane na obie konsole zazwyczaj były bardziej dopieszczone na konsoli Małomiętkich. Dziś pole nieco się wyrównało – większość producentów opanowała trudną sztukę kodowania PS3 (choć niektórzy nadal opierają się jej urokom – vide Valve), skutkiem czego gry multiplatformowe raczej nie odbiegają już in minus od tego, co dostają posiadacze X360, zaś exclusive'y w rodzaju Uncharted 2 czy Killzone 2 przyćmiewają pod względem grafiki wszystko, co powstało przed nimi. Oczywiście wypadałoby zadać sobie pytanie, czy wymienionych gier zręczny programista nie mógłby opracować na Xboxa 360. Nie będę mędrkował i od razu powiem, że… Nie mam pojęcia. Panowie z Naughty Dog twierdzą, że nie – tylko czy powinniśmy im wierzyć? Co by nie mówić, takie tytuły, jak Gears of War 2, to także ścisła czołówka grafiki w grach.

Podsumowując wypada zatem stwierdzić, że obie konsole to potężne maszyny i jest całkiem prawdopodobne, że z żadnej nie wyciągnięto jeszcze ostatnich soków. Jeśli więc jesteś wzrokowcem i grasz głównie dla podziwiania widoków – obie maszyny zaspokoją Twoje potrzeby. Choć gdybym miał wybrać pięć najładniejszych (no, powiedzmy – najbardziej zaawansowanych graficznie) gier wszech czasów, to większość pozycji okupowałyby gry na PS3.

OKIEM KLIENTA

Na tym polu w ciągu ostatnich miesięcy zaszły bodaj największe zmiany. O ile jeszcze rok, półtora temu inicjatywa należała zdecydowanie do Microsoftu, o tyle w tej chwili sytuacja nie jest już tak jednoznaczna. A to dzięki odkładanej w nieskończoność konieczności, na którą w końcu zdecydowało się Sony raptem pół roku temu – obniżce ceny PlayStation 3. O ilê zatem wcześniej bardzo wyraźnie rysowało się rozgraniczenie: Xbox 360 – nieznacznie słabszy, ale tańszy, czekający niczym wierny psiak z wywieszonym ozorem na potencjalnego właściciela / PS3 – potężna, ale zadufana w sobie i ceniąca swoje wdzięki kurtyzana, która z byle biedotą się nie puści, o tyle dzięki wprowadzeniu do sprzedaży PS3 Slim, oferta Sony w końcu zdjęła z siebie odium drogiego zbytku dla ludzi z nadmiernie wypchanymi portfelami.

W tym momencie obie konsole można postawić sobie pod telewizorem wykładając sumę mieszczącą się w przedziale ok. 1000-1200 złociszy. Wyjątkiem jest Xbox 360 Arcade, oferowany w cenie poniżej 800 zł, kosztem braku twardego dysku. Ogólnie rzecz biorąc, oferta cenowa Microsoftu wciąż pozostaje bardziej przystępna dla klienta liczącego każdą złotówkę i chcącego po prostu maszynkę do grania, bez zbędnych fajerwerków. W tej kategorii X360 Arcade jest bezkonkurencyjny, i zapewne takim pozostanie. Jeśli jednak przyjrzymy się bardziej rozbudowanym wersjom, różnica w cenie pomiędzy X-em i PS3 jest już prawie niezauważalna. A skoro tak, to warto porównać co oferuje nam obu producentów.

Na oko oba produkty nie różnią się specjalnie – za nieco ponad tysiąc złotych otrzymujemy potężną maszynę do gier oraz joypad (sztuk: jeden) i zestaw okablowania. W kwestii tego ostatniego oferty obu firm nieco się różnią – pomimo całego trąbienia o HD, w pudełku z PS3 znajdziemy tylko prosty kabel kompozytowy z przejściówką na wejście Euro, pozwalający podłączyć maszynę do wysłużonego telewizora kineskopowego. Jeśli zatem chcemy oglądać gry w ich pełnej krasie, skazani jesteśmy na dodatkowe wydatki. W przypadku Xboxa jest lepiej – wiele z dostępnych obecnie w sprzedaży modeli wyposażonych jest standardowo także w kabel HDMI. Jeśli jednak, podobnie jak niżej podpisany, masz zamiar podpiąć konsolę do nieco bardziej egzotycznego urządzenia – jak choćby monitora komputerowego – w obu przypadkach zmuszony jesteś do zabawy w poszukiwacza zaginionego kabla. O ile jednak Microsoft oferuje przejściówki nawet na prozaiczne D-sub, o tyle Sony postanowiło wypiąć się na tak archaiczne rozwiązania – jeśli zatem masz na podorędziu tylko zabytkowy monitor CRT bez wejścia DVI, z PS3 czekają Cię chwile wypełnione potem, krwią i łzami.

No dobra, załóżmy jednak, że na ubogiego nie trafiło i jesteś szczęśliwym posiadaczem odpowiednio dopasionego telewizora, albo przynajmniej świeżutko zakupionego monitora LCD. Jak w takim razie prezentują się obie kupy złomu? Pomijając kwestie czysto estetyczne (jednym bardziej odpowiada matowa czerń Slimki, inni wzdychają po nocach do oryginalnych krzywizn i zielonego oczka Xpudła) skupmy się na ergonomii. Rozmiar obu sprzętów jest zbliżony, a ponieważ i tak nadmierne obkładanie ich różnymi klamotami albo upychanie w wąskich przestrzeniach jest mocno niewskazane, można założyć, że na obie konsole potrzebować będziesz tyle samo miejsca. Wyjątkiem w tej kwestii jest gigantyczny zasilacz od Xboxa, spokojnie nadający się do zatłuczenia kogoś w ciemnym zaułku. Dla porównania, projektantom PS3 jakimś cudem udało się zmieścić ten element pod obudową konsoli, wobec czego kabel zasilający kończy się „po bożemu", prozaiczną wtyczką. Może to drobiazg, ale nie wszyscy dysponują olbrzymią ilością miejsca i lubią potykać się o różne nadprogramowe przeszkadzajki.

Kolejne różnice dają o sobie znać po odpaleniu obu maszyn. O ile X360 zaatakuje Wasze uszy z siłą startującego wahadłowca, o tyle PS3 pracuje tak cicho, że w pierwszej chwili możecie zwątpić, czy w ogóle się uruchomiła (choć z czasem i kurzem zrobi się zapewne nieco głośniejsza). Zanim odpalimy jakąkolwiek płytę, na obu konsolach wita nas menu. Nie będę się na ten temat rozpisywał, bo to pierdoła – osobiście przejrzystość i estetykę tego z PlayStation stawiam ponad oczojebne kolorki xboxowego dashboarda, ale to tylko moje osobiste odczucie. Najważniejsze, że oba interfejsy spełniają swoją rolę w zadowalającym stopniu.

Maszyny odmiennie zareagują na próbę podłączenia do sieci, prowadzone przez obu gigantów usługi sieciowe oferują zbliżony zestaw usług (gwoli sprawiedliwości dodajmy, że w tej kwestii Sony bardzo ładnie skopiowało rozwiązania wprowadzone przez MS), z jednym dość istotnym „ale" – PlayStation Network pozostaje usługą w pełni darmową, podczas gdy za dostęp do wszystkich możliwości Xbox Live przyjdzie nam uiścić opłatę w formie miesięcznego (/trzymiesięcznego/rocznego) abonamentu. To ważna informacja dla graczy stawiających przede wszystkim na rozgrywkę multiplayer, bo bez wyłożenia kasy na złotego XBL multi na Xboksie nie ma racji bytu (pomijając już kombinacje, jakie trzeba wykonywać, żeby sobie to konto założyć, bo oficjalnie Live'a w Polsce przecież nie ma). Czyżby więc i na tym polu wygrywało Sony? Nie do końca. Darmowy PSN to co prawda świetna sprawa, ale ponieważ – w przeciwieństwie do trzymającego wszystko za genitalia Microsoftu – Sony pozostawia aspekt gry przez sieć w rękach indywidualnych producentów gier, jakość rozgrywki online potrafi być dosyć kapryśna. Zresztą, Sony najwyraźniej dostrzega ten problem, bo od kilku miesięcy coraz głośniej przebąkują o wprowadzeniu jakiejś formy opłat za swoją usługę.

MANIFEST ODAUTORSKI

Jako że każdy tekst stawiający naprzeciwko siebie konsole różnych producentów niesie ryzyko rozjuszenia co bardziej walecznych fan(boj)ów danej maszynki i oskarżenia o stronniczość, pozwolę sobie przynajmniej spróbować zdusić podobne głosy w zarodku. Przede wszystkim, choć może zabrzmi to banalnie – nie jestem fanem żadnej konsoli, jestem fanem gier. Przez ostatnie parę lat miałem częsty kontakt z obydwoma omawianymi maszynami i obie dostarczyły mi mnóstwo frajdy. Nie finansuje mnie Sony, nie znam numeru komórki Billa Gatesa, nie mam żadnego powodu, by pragnąć zwycięstwa którejkolwiek z firm. Już bardziej zależałoby mi na tym, żeby obie szły łeb w łeb – w końcu gdzie dwie korporacje się biją, tam klient korzysta. Z perspektywy facecika piszącego do magazynu o grach też nie zależy mi na przewadze jednej czy drugiej konsoli wśród Czytelników – na którąkolwiek będą ukazywały się ciekawe gry, będziemy o nich pisać. Tyle ode mnie, a teraz wybaczcie – muszę skoczyć do banku spieniężyć czek. A nawet dwa. Hłe, hłe.

OBA KONCERNY JUŻ DAWNO ZAPOWIEDZIAŁY, ŻE OBECNA GENERACJA SPRZĘTU POŻYJE ZNACZNIE DŁUŻEJ, NIŻ TRADYCYJNE PIĘĆ LAT I WYGLĄDA NA TO, ŻE BĘDĄ SIĘ TEGO TWARDO TRZYMAĆ. OBA W TYM ROKU DOSTARCZĄ TEŻ CO NAJMNIEJ PO KILKA GORĄCYCH TYTUŁÓW.

Awaryjność to sprawa, na którą posiadacze sprzętu MS reagują dość alergicznie. Żeby było jasne – PS3 może się zepsuć, jak każdy inny sprzęt. Konsoli udało się jednak uniknąć zmory, którą znają aż za dobrze posiadacze Xboxów – poważnej wady fabrycznej, która w mgnieniu oka zamienia maszynkę do gier w sporych rozmiarów przycisk do papieru. Niestety, jakkolwiek by nie ugłaskiwać sprawy kolejnymi, poprawionymi modelami i sprawnie działającym serwisem, RROD to wciąż brzydka sprawa i duża wpadka Microsoftu.

Ach, no i ostatnia sprawa – osławiony Blu-ray będący standardowym formatem PS3. Zostawiłem tę kwestię na koniec, bo z punktu widzenia gracza nie robi ona (przynajmniej na razie) większej różnicy, choć zdaje się, że większa pojemność nośnika w przypadku PS3 zaczyna mieć znaczenie. Angielskie dialogi zwyczajnie nie zmieściły się w polskiej wersji Mass Effect na dwóch płytach DVD, dlatego Lokalizacje 2.0 SCEP z możliwością wyboru ścieżki dźwiękowej mają przewagę. John Carmack z id Software przy okazji wypowiedzi na temat RAGE skarżył się niedawno na niewielką pojemność płyt DVD. Testem może być też jakoś filmów w nadciągającym Final Fantasy XIII; przekonamy się, czy na X360 będą równie ładne, co na PS3. Oczywiście jeśli gracz jest przy okazji zapalonym kinomanem i chce skompletować zestaw kina domowego HD, to możliwość odtwarzania filmów z płyt Blu-ray może być dodatkową zachętą do zainwestowania w sprzęt Sony.

OKIEM GRACZA

I tak, mozolnie, dobrnęliśmy wreszcie do clou programu i najważniejszego (jeśli nie jedynego) kryterium, jakie powinniście brać pod uwagę wybierając konsolę. Zacznę ugodowo – obie konsole oferują rozbudowaną i zróżnicowaną bibliotekę tytułów i którąkolwiek wybierzecie, porządnych gier Wam nie zabraknie. W kwestii tytułów multiplatformowych obejdzie się bez dylematów – różnice są zwyczajnie zbyt małe, żeby się nimi przejmować. Pomimo że teoretycznie PS3 jest potężniejszą konsolą, zdecydowana większość producentów nie ma czasu ani środków na dopieszczenie swych produktów pod jej kątem. No dobra, a co z tytułami na wyłączność? Tu z kolei wiele zależy od indywidualnych upodobań. Wiadomo, że fanatyk Halo, Gears of War czy Forza Motorsport wybierze X360, podczas gdy zapalony miłośnik Uncharted, Metal Gear Solid, God of War czy Gran Turismo będzie trzymał z PS3.

Obie firmy straciły w ciągu ostatnich paru lat ważne licencje – Sony wypuściło z rąk Final Fantasy, podczas gdy Microsoft pozwolił wyrwać się na wolność BioWare. Nie zmienia to faktu, że obaj giganci nadal trzymają w garści swoją pulę dużych tytułów i nie zapowiada się na rewolucyjne zmiany w tej kwestii. Jedyny aspekt, który może przeważyć na stronę Sony, to fakt, że sporo gier z Xboxa ma tendencję do lądowania prędzej czy później na PC – tak stało się z pierwszym (choć drugim już nie) Gears of War, tak dzieje się z tytułami od BioWare… Jeśli więc zupełnym przypadkiem posiadasz w domu potężnego PieCa, może się okazać, że liczba gier dla których absolutnie musisz posiadać 360-tkę nie jest wcale taka znowu duża.

WIDOKI NA PRZYSZŁOŚĆ

Przedstawiają się nieźle, co by nie mówić. Oba koncerny już dawno zapowiedziały, że obecna generacja sprzętu pożyje dłużej, niż tradycyjne pięć lat i wygląda na to, że będą się tego trzymać. Obie w tym roku dostarczą też co najmniej po kilka gorących tytułów: Xboxowcy dostaną kolejne Halo, będzie Crackdown 2 i Alan Wake, gdzieś w oddali majaczy też Gears of War 3 (choć to akurat niekoniecznie w 2010). Sony lada moment rzuci Heavy Rain i God of War 3, zachowując na później asy w rękawie w postaci The Last Guardian i Gran Turismo 5. To oczywiście tylko wierzchołek góry lodowej – oba sprzęty dostaną także całą masę gier multiplatformowych. Tak więc niezależnie od posiadanego sprzętu, nie będziecie się nudzić.

Bardzo ciekawie, albo bardzo niecieka-wie – zależy od punktu widzenia – zrobić może się pod koniec roku, kiedy obie firmy zaprezentują swoje „rewolucyjne" (czytaj: podpierniczone Nintendo) kontrolery w postaci, odpowiednio: Natala i wibratora z fluorescencyjną końcówką zwącego się ponoć PlayStation Arc. Gdyby tylko jedna z firm zdecydowała się uderzyć w casualowy rynek, można by się zastanowić czy np. gracz h/c nie powinien pozostać u konkurencji. Skoro jednak obie wpadły na ten pomysł – na razie nie ma o czym mówić. Oczywiście jest duża szansa, że jeden ze wspomnianych wynalazków okaże się niewypałem, jak to wielokrotnie w przeszłości bywało z takimi gadżetami do grania, ale w tej chwili można co najwyżej powróżyć z fusów. Pozostaje mieć nadzieję, że obaj giganci zachowają na tyle zdrowego rozsądku, żeby nie promować swoich nowych zabawek kosztem tradycyjnie pojmowanych gier.

No OK, to którą konsolę w końcu wybrać? Heh, chyba nie spodziewaliście się, że ot, tak po prostu Wam to powiem? Przeczytajcie raz jeszcze powyższe porównanie, przyjrzyjcie się bibliotece dostępnych i zapowiadanych na obie platformy gier i zadecydujcie zgodnie z Waszymi upodobaniami. Miłego rwania włosów z głowy. //DrMax

JUŻ GRANE!

XIII JEST JAK BAYONETTA UBRANA W SZATY JRPG. DYNAMICZNA, PIĘKNA I PORYWAJĄCA, ALE SAM WYGLĄD TO ZA MAŁO

FINAL FANTASY XII

Gdyby nie Final Fantasy, nigdy nie zainteresowałbym się konsolami. Nie odkryłbym innych serii jRPG i nie wciągnąłbym się w ten zadziwiający świat. Gdyby nie Cloud Strife, nie zacząłbym pisać o grach. Finałowa Fantazja odegrała więc w moim życiu ciekawą rolę, a jej kolejne części zawsze były najbardziej oczekiwanymi przeze mnie grami. Tak było do czasu produkcji BioWare. Tym razem bardziej czekałem na Mass Effect 2, niż na Final Fantasy XIII. Kontrowersyjne informacje z Japonii zapowiadały tytuł przegadany, do bólu liniowy i pozbawiony wielu charakterystycznych elementów serii. Czy tak jest faktycznie?

BŁYSKAWICA I ŚNIEG

Fabuła w XIII nadal pozostaje dla mnie dość niezrozumiała, co wydaje się oczywiste, skoro grałem w japońską wersję językową. Jednak mogę Wam opisać w jaki sposób ekipa Square Enix tym razem podeszła do tematu. Otóż XIII najbliżej do VII, gdyż gra zaczyna się od mocnego, widowiskowego startu, a potem na spokojnie pokazuje kolejnych bohaterów, ich historie, motywacje i emocje. Choć tak naprawdę można ich lepiej poznać dopiero poprzez „powroty do przeszłości" (również grywalne), które kojarzą się z VIII. Z tych wszystkich informacji wyłania się obraz, z którego wynika, że kluczową postacią dla fabuły jest Serah, czyli siostra Lightning i narzeczona Snowa. Nie będę Wam psuł zabawy, więc wspomnę tylko, że na początku gry dochodzi do dramatycznych wydarzeń, ale Snow i Lightning nie potrafią się porozumieć i akcja „ratunkowa" kończy się przemianą głównych bohaterów w l'Cie. To akurat bardzo mocny punkt fabuły, gdyż ludzie naznaczeni przez tajemniczych fal'Cie zyskują boskie moce i są ścigani jak przestępcy. W pościg za nimi rusza wojsko, ale nawet cywile chwytają za broń, gdy zobaczą tatuaż l'Cie. Na dobrą sprawę cały świat jest przeciwko bohaterom XIII i mogą oni liczyć tylko na siebie, choć współpraca nie przychodzi im łatwo.

Nie będę nawet próbował dokładniej tłumaczyć fabuły, gdyż obstawiam, że ciężko ją będzie zrozumieć nawet w angielskiej wersji językowej (w grze jest cała encyklopedia opisująca świat). W tym momencie najważniejsza jest to, że bohaterowie zostali bardzo wyraziście nakreśleni. Najbardziej spodobał mi się Hope Estheim, który jako jedyny zachowuje się stosownie do sytuacji, w której się znalazł. Dzieciak jest przerażony i zagubiony. I nic w tym dziwnego skoro widział śmierć swojej matki, której nie potrafił ocalić Snow. Hope często krzyczy, płacze, czy po prostu pada ze zmęczenia i zasypia. To chyba najbardziej ludzka postać w XIII. Natomiast Oerba Dia Vanille to słodka dziewczynka, która nadawałaby się do szpitala psychiatrycznego. Nie ma dla niej znaczenia, że przed chwilą zginęły setki ludzi, bo spodobał jej się kryształowy kwiatek i z radości skacze jak dziecko. Chciałbym dać jej szansę, ale jej naiwność i głupota powala na kolana. Nawet Sazh Katzroy z Chocobo we włosach wydaje się być bardziej poważny niż ona. Z kolei Lightning i Snow to para dumnych i zarozumiałych bohaterów. Ich relacje są bardzo ciekawe, ale miałem wrażenie, jakby oboje dawali sobie jedyne prawo do ratowania Serah. Natomiast Oerba Yun Fang to tajemnicza kobieta i nadal niewiele można o niej napisać.

Wszyscy bohaterowie mają jedną wspólną cechę. Uwielbiają rozmawiać. Właściwie całe ich życie sprowadza się do walki, biegania po poziomach oraz rozmów. Przerywniki są maksymalnie przegadane, a Oerba Dia Vanille gada nawet przez sen. Na jedną wstawkę filmową przypada kilkadziesiąt scenek. Po Mass Effect 2, w którym dialogi są jednym z najważniejszych elementów rozgrywki, i Modern Warfare 2

INFO
DEVELOPER: SQUARE ENIX
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: 9 MARCA
KONSOLA: XBOX 360, PS3

Świat gry zachwyca różnorodnością. Oglądałem ruiny miast, kryształowe lasy, wnętrza futurystycznych budynków, a nawet gigantyczne wysypisko zniszczonych maszyn.

pokazującym, że scenki można zastąpić nieustanną akcją, zasypiałem przy XIII i ciągle miałem ochotę pomijać te długie przerywniki (co zresztą można robić). Oczywiście miał na to ogromny wpływ fakt, że nie wiedziałem o czym bohaterowie tak długo i zawzięcie dyskutują. Nie mogę więc ocenić, czy zrozumiała wersja będzie równie nudna, być może zakocham się w tych dialogach, ale pewne jest to, że pierwsze godziny gry są całkowicie liniowe. Nie dwie, trzy, ale tak z kilkanaście. Niestety, nuda zakrada się również do samej rozgrywki.

BIEGNIJ PRZED SIEBIE

Poziomy to wąskie korytarze, które nikomu nie pozwolą się zgubić; zaprojektowano je ciekawie, pojawia się mnóstwo skoków, ciekawych ujęć kamery, a oprawa graficzna zachwyca, ale są sterylne. Kilka razy zdarzyło mi się przełączyć dźwignię, a Hope kierował przez trzydzieści sekund maszyną, która zniszczyła kilka bram na drodze, ale przez długi czas nie natrafiłem na miasto. Ba, żeby chociaż wioskę, czy kilka chałup. Nic. Dopiero po kilkunastu godzinach trafiłem na ślady cywilizacji, choć nie zmieniło to schematu rozgrywki, gdyż miasto jest opanowane przez wojsko. Poziomy wypełnione są przeciwnikami, ale możecie zapomnieć o tym, żeby spotkać drugiego człowieka, który nie rzuca się na drużynę z bronią w ręku. A co się stało ze sklepikami? Otóż są one wirtualne, a dostęp do nich jest możliwy poprzez punkty zapisu gry. Proste i bardzo pożyteczne rozwiązanie, ale czy cały świat sprowadza się do hermetycznych korytarzy? Na razie tak, więc po fantastycznym początku, gdzie roiło się od niezależnych postaci, moja ekipa wybrała się na samotną wycieczkę. I choć w końcu rozgrywka przyspieszyła, to nie ma gwarancji, że po dynamicznym fragmencie znowu nie popadnie w przemierzanie pustego i bezludnego świata.

Wszyscy bohaterowie mają jedną wspólną cechę. Uwielbiają rozmawiać. Właściwie całe ich życie sprowadza się do walki, biegania po poziomach oraz rozmów

SZYBKO I TAKTYCZNIE

System walki opiera się na dwóch filarach. Pierwszy z nich to Break, co dla ułatwienia tłumaczę, jako przełamanie obrony przeciwnika. Patent polega na tym, że wróg

Break daje możliwość wybicia niektórych przeciwników w powietrze. Można ich tak podbijać w nieskończoność. Wystarczy, że bohaterowie będą cały czas atakować zaklęciami

oprócz paska życia ma jeszcze jeden – każdy zadany cios napełnia go i zwiększa tym samym moc ataków. W praktyce wygląda to tak, że pierwsze uderzenie mieczem zabiera sto punktów życia (100%), a kolejne już sto dziesięć (110%). Cała sztuka polega na tym, by zapełnić całość, co gwarantuje na przykład przelicznik 200%. Nie jest to wcale takie proste, bo pasek cały czas maleje, więc trzeba nieustannie atakować przeciwnika, by zyskać bonus do zadawanych obrażeń. Jednak jest to konieczne, gdyż przełamanie kompletnie zmienia sytuację na polu walki. Atak może zadawać sto punktów, ale pod koniec dojdzie do tysiąca, bo drużynie udało się wypracować olbrzymi Break. Jak go w ogóle osiągnąć? Najlepiej wykorzystać skanowanie, co gwarantuje poznanie słabych stron wroga. Jednak i tak kluczowa jest ciągłość w atakach, co w walce z jednym nieprzyjacielem jest całkiem proste, ale gdy na polu walki pojawia się sześć jaszczurów, to nie ma mowy, by cała drużyna mogła wyprowadzać tylko ataki. Ktoś w ekipie musi leczyć resztę kompanów. I tutaj pojawia się drugi filar systemu walki, czyli podział na role. Początkowo byłem przekonany, że wystarczy mi standardowy w jRPG układ, gdzie dwóch bohaterów atakuje, a trzeci leczy. Bardzo szybko i brutalnie przekonałem się, że w XIII trzeba się nieco bardziej nakombinować.

Nigdy nie uważałem się za wybitnego gracza, ale jeszcze nie

Bronie również trzeba podnosić na wyższe poziomy, co można robić w punktach zapisu gry. Po walkach często zdobywa się przedmioty, z których każdy dodaje np. do miecza określoną liczbę punktów doświadczenia. Świetny pomysł, choć na zbieractwo trzeba poświęcić masę czasu.

Sklepiki są wirtualne, a każdy z nich ma swoje specjalności. Ten pomysł ułatwia rozgrywkę, a wykonanie menusów jest znakomite. I tylko sprzedawców żal.

zdarzyło mi się utknąć na czwartym szefie w grze z serii Square Enix. Nie mogłem znaleźć na niego sposobu, a lider grupy miał po prostu za mało punktów życia i nie był w stanie przeżyć najmocniejszego ataku. Tu przy okazji wyszedł na wierzch jeden z ogromnych minusów Trzynastki. Jeżeli ginie postać kierowana przez gracza, na ekranie pojawia się napis Game Over. Nawet jeśli pozostała dwójka ma pełne paski życia, to i tak nie ma to znaczenia. Dla mnie to niezrozumiała decyzja, ale trzeba z nią jakoś żyć. Jak? Należy zmienić ustawienie ról. W grze pojawia się ich sześć i są to: attacker, defender, blaster, healer, enhancer i jammer. Trzynastka sama przypisuje je do postaci, więc w trakcie walki ze wspomnianym szefem miałem dostęp do pierwszych czterech ról. Ustawiłem je w ten sposób, że stworzyłem kilka kombinacji w głównym menu. Pierwsza zakładała, że jedna postać atakuje bronią (attacker), druga magią (blaster), a trzecia leczy drużynę (healer). Wiedziałem jednak, że to za mało, by przeżyć finałowy atak. Dlatego stworzyłem drugi podział. Zakładał on, że w drużynie będzie obrońca, który ściągnie na siebie większość ciosów (defender) i tym samym zapewni przetrwanie reszcie ekipy. Do niego dodałem jeszcze maga, który będzie atakował na dystans i postać z czarami leczącymi. A i to nie koniec – dwa kolejne zestawy miały mi zapewnić Break. Jedna kombinacja składała się wyłącznie z postaci atakujących bronią, a druga z walczących magią, bo nie byłem pewien, jakie odporności ma przeciwnik. Uzbrojony w cztery pakiety ruszyłem do walki.

Final Fantasy XIII wszystko ogranicza. Wybór postaci, dostęp do ról, zwiększanie ich poziomów doświadczenia. Po ilu godzinach skończy się samouczek i będę mógł sam o wszystkim decydować? Tego dowiecie się za miesiąc.

MAM WOLNE MIEJSCE

Tym razem mechaniczna bestia nie miała szans. Naciskając L1 dokonywałem zmian, które następowały w ułamku sekundy. Defender brał na siebie ciosy, by przeżył mój lider, a w przerwach pomiędzy najmocniejszymi atakami przełączałem się na skład atakujący. Gdybym na tym etapie gry miał dostęp do maga, który podnosi statusy drużyny (enhancer) i obniża możliwości wroga (jammer), to przygotowałbym jeszcze inne ustawienia. Cały ten system sprawdza się doskonale i wprowadza taktyczne elementy do rozgrywki. Choć starcia są szybkie i dynamiczne, to i tak trzeba myśleć strategicznie. Na szczęście zmiany ról nie są związane z żadnymi animacjami, jak w FF X-2, więc wszystko odbywa się w locie. W końcu też zrozumiałem, że przy tak skonstruowanym systemie gracze nie byliby w stanie kontrolować wszystkich bohaterów, więc decyzja Square Enix w końcu wydała mi się uzasadniona. Niestety i w tym genialnym pomyśle pojawiają się błędy.

Gra sama decyduje o składzie drużyny. Wynika to z fabuły, która co chwilę rozdziela bohaterów, by połączyć ich na godzinkę, a potem ponownie rzucić w różne części świata. To rozwiązanie pozytywnie wpływa na samą historię, ale wprowadza chaos na polu walki. Naprawdę byłem szczęśliwy, gdy miałem trzyosobową ekipę, choć były to krótkie chwile. W pierwszych piętnastu godzinach w składzie widziałem tylko dwójkę bohaterów. Takie ustawienie kompletnie nie pasuje do założeń, które opisałem powyżej, wiec walki stają się bardzo trudne. Jedna postać atakuje, a druga leczy, bądź nakłada statusy, ale jak w takich warunkach wypracować Break? Ja miałem z tym ogromne problemy i pojedynki zamiast trwać kilkadziesiąt sekund, przedłużały się do kilku minut. W pewnym momencie wybawieniem z tej sytuacji okazało się przyzywanie Eidolona (Summon z FFVII). Lightning przy większych bitwach zawsze dostawała ode mnie wsparcie w postaci Odyna. Musicie jednak pamiętać, że nawet Eidolon (by go przywołać potrzebne są tactical points, które dostaje się po walkach lub po użyciu specjalnych przedmiotów) nie jest wszechmocny, choć jego ataki zazwyczaj masakrują wszystkich nieprzyjaciół.

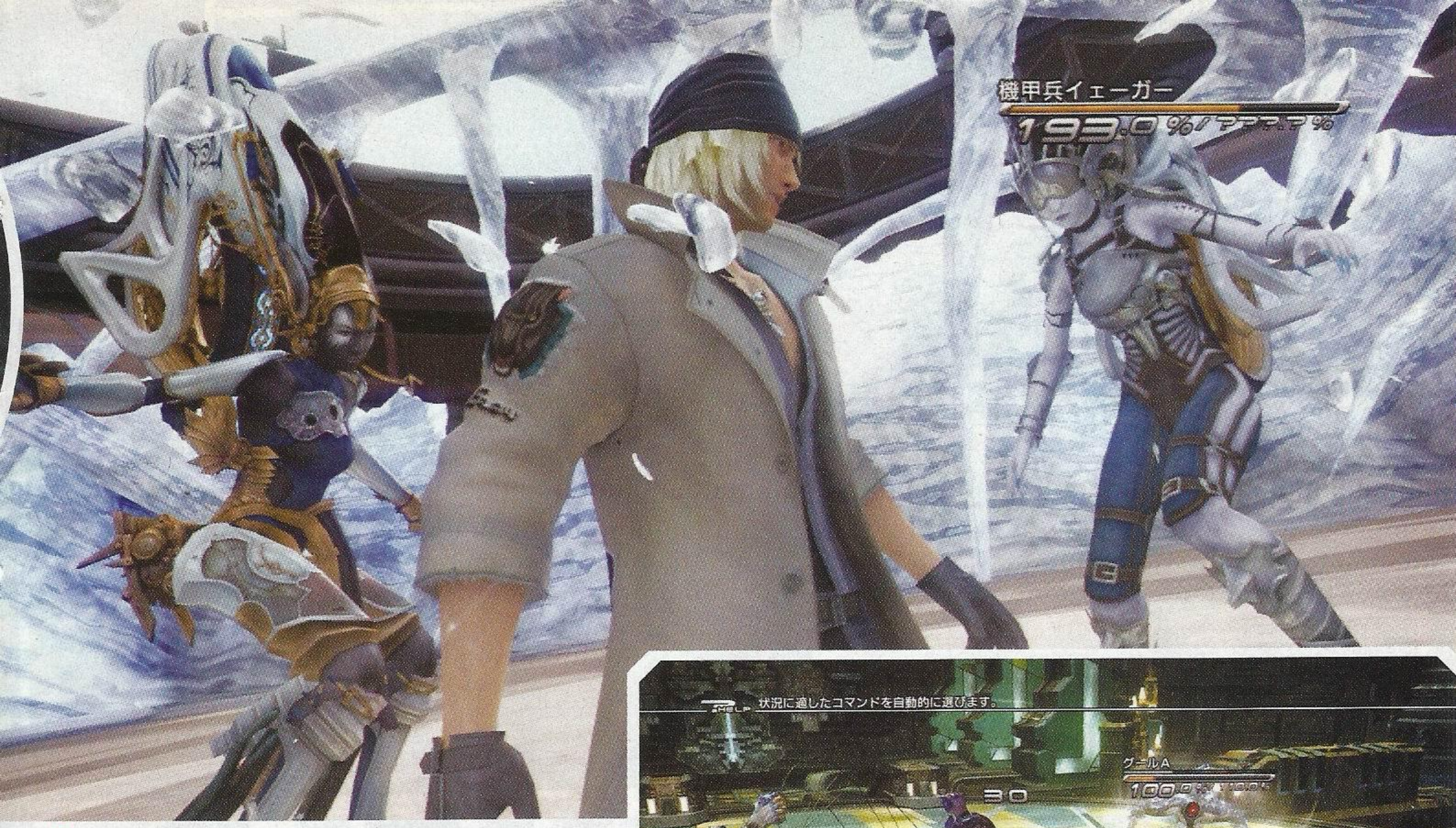
Muzyka jest fantastyczna, ale motywy zbyt często się powtarzają. Najbardziej spodobał mi się utwór bitewny. Po setkach walk nadal z przyjemnością go słuchałem. Niestety kompozytor muzyki do Final Fantasy XIII, niejaki Masashi Hamauzu, odszedł ze Square Enix, więc nie wiadomo, czego się spodziewać w kolejnych częściach.

LEVEL UP

System rozwoju postaci nawiązuje do Final Fantasy X. Mam nadzieję, że pamiętacie, jak Tidus, Lulu, czy Kimahri poruszali się po Sphere Grid. Była to plansza w 2D, na której należało aktywować specjalne pola. Odpowiadały one za zdolności, zaklęcia i statystyki postaci. System był nomen omen strzałem w Dziesiątkę. Prosty do opanowania, ale niezwykle rozbudowany i pełen sekretów, które rzucały wyzwanie graczom. W XIII pojawia się Crystarium System, który bardzo przypomina Sphere Grid, tyle że w 3D.

Wygląda to pięknie, ale jest dość skomplikowane, gdyż każda rola ma swój własny układ kryształów, które po oddaleniu kamery tworzą coś na kształt galaktyki. Zamiast planet pojawiają się pola, których aktywacja zapewnia zwiększenie punktów życia, czy naukę nowych czarów i umiejętności. Poruszanie się po Crystarium jest kłopotliwe ze względu na konieczność ruchu w trzech wymiarach. Z powodu wprowadzenia 3D i kilku ścieżek do wyboru, ustalenie właściwej drogi jest dość irytujące. Wraz z rozwojem postaci sytuacja komplikuje się jeszcze bardziej, bo każdą rolę można podnosić na kolejne poziomy doświadczenia, co dodaje kolejne układy kryształów.

Po kilku godzinach naprawdę wspaniale jest podziwiać Crystarium, ale korzystanie z niego nie należy do zabawnych. Naturalnie by w ogóle siadać do rozwoju postaci, należy zdobyć odpowiednią liczbę Crystal Points, które otrzymuje się za wygrane walki. I choć sporo tutaj narzekam na komfort korzystania z tego systemu, to jego niewątpliwą zaletą jest fakt, że gracze mogą rozwijać te role, które najbardziej im pasują do danej postaci. Jednak w tym pomyśle jest pewien haczyk. Otóż każda



Przeciwnicy są widoczni, więc warto poczekać, aż zmienią swoją pozycję i zaatakować ich od tyłu. Mało to chwalebne, ale Break jest gwarantowany, więc walka kończy się w ciągu kilku sekund.

z nich ma pola, które i tak będziecie chcieli odblokować. Na przykład te, które zwiększają główne statystyki. Chcąc nie chcąc, trzeba więc poświęć czas i punkty na wszystkie układy kryształów.

I na koniec jeszcze jedna uwaga, XIII w pierwszych kilkunastu godzinach gry sprawuje kontrolę nad Crystarium i dopiero po osiągnięciu kluczowych momentów w fabule pozwala na odblokowanie kolejnych zbiorów kryształów (nie wiem, czy gracz w końcu zyska kontrolę). Z tej perspektywy nie ma sensu poświęcanie czasu na podnoszenie poziomów bohaterów, bo co z tego, że zgromadziłem tysiąc CP, skoro nie mam ich na co przeznaczyć? Ciężko mi w tym momencie napisać, czy ta sytuacja dotyczy całej gry, ale nawet na jej początku jest to niezwykle denerwujące. W końcu seria Final Fantasy jest znana z tego, że gracze poświęcają setki godzin, by stworzyć swoją drużynę marzeń.

DYCHY NIE BĘDZIE

Do XIII podchodzę z całym bagażem poprzednich części i związanych z nimi emocji. Kolejny raz z wielką przyjemnością zanurzyłem się w tym fantastycznym świecie, który nie ma sobie równych na japońskim rynku. Właśnie, to na pewno najlepszy jRPG, ale w starciu z nowoczesnym podejściem do rozgrywki, które zaproponowała ekipa BioWare, wydaje się mocno archaiczny.

Po kilku godzinach naprawdę wspaniale jest podziwiać Crystarium, ale korzystanie z niego nie należy do zabawnych

Ciężko w to uwierzyć, ale po wielu godzinach rozgrywki jedynie Snow i Lightning mogli wzywać swoich pomocników. Ich animacje są krótkie i piękne, ale transformacje w motocykl i konia nie wszystkim się spodobają.

Genialny system walki oraz boska muzyka i grafika to jednak za mało. Trzynastka po kilkunastu godzinach po prostu zaczęła mnie nudzić. Nie będę wydawał ostatecznych sądów na podstawie japońskiej wersji, ale powolny sposób przedstawienia historii Lightning mocno mnie rozczarował. I nie zrozumcie mnie źle, ja bardzo chcę zostać mile zaskoczony angielską wersją językową. Jednak nie sądzę, by ta gra miała szanse dostać wyższą ocenę niż Mass Effect 2. //**Fax**

WIĘCEJ O Final Fantasy XIII W lutym NA NEOGO.PL

FINAŁOWA FRUSTRACJA

System walki opiera się na działaniu trzech osób. Jednak przez cztery dni walczyłem głównie parami, których skład co kilka godzin się zmieniał. Gra sama ustala role dostępne dla danych bohaterów, więc cały czas musiałem zmieniać strategię. W XIII dochodzi do tak głupich sytuacji, jak ta, w której jedna z postaci powraca po pięciu godzinach nieobecności i samotnie staje do walki z szefem. Nie może wygrać, jeżeli gracz nie wpadnie na to, by uruchomić menu i przyznać CP na rozwój zdolności i wzrost punktów życia (nawet nieaktywni bohaterowie zgarniają doświadczenie).

Poza tym dwójka postaci zazwyczaj nie tylko ma problem z przełamaniem obrony wroga, ale w ogóle z przeżyciem walki. Przeciwnicy są bardzo różnorodni, a jak na Final Fantasy przystało, technologia łączy się tutaj z magią. Walczyłem z robotami, pojazdami i żołnierzami oraz stworami w kształcie papryki, czy pingwinami ze skrzydłami nietoperzy. Mimo wszystko projekty są „bardziej dorosłe" niż w poprzednich częściach. Nie zmienia to faktu, że wrogowie są bardzo wymagający. Niektórzy z nich to demony szybkości, inni mają czary leczące, albo potrafią przywołać sprzymierzeńców. I chodzi mi o zwykłych, przeciętnych wrogów na mapie, a nie szefów. Ci z kolei co chwila zmieniają żywioły lub wyprowadzają całe serie ataków. Ginąłem więc często, ale gra masowo ustawia punkty zapisu, więc chociaż na tym polu nie pojawia się frustracja.

Nie zmienia to faktu, że i tak nie mogłem poświęcić czasu, by podnieść poziom doświadczenia drużyny, skoro dostęp do nowych zdolności odblokowuje się właśnie po walce z szefem. Mam nadzieję, że w końcu skończy się ten gigantyczny samouczek.

INFO
DEVELOPER: DICE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 5 MARCA
KONSOLA: XBOX 360, PS3

JUŻ GRANE!

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Pierwsze Bad Company było jedynie wprawką przed orgią destrukcji i pożogi, jaką zaserwuje nam DICE w sequelu. Wiemy już o obłędnym multiplayerze – jak wypada kampania?

Niemal rok temu uczestniczyłem w premierowym pokazie Bad Company 2; podczas pierwszej prezentacji gry DICE pokazało fragment jednego z poziomów. Intensywniej, szybciej, poważniej – mniej więcej takie wnioski można było wysnuć po tej, stosunkowo krótkiej, prezentacji.

Dwa miesiące temu gracze z całego świata mogli spróbować swoich sił w multiplayerowej becie na PlayStation 3, której – podobnie jak Mielu – stałem się cichym wyznawcą.

Na miesiąc przed premierą DICE pozwoliło mi sprawdzić w akcji ponad połowę singlowej kampanii, a także zagrać w nowy tryb multi. Przepadłem bezpowrotnie, zakochałem się w tej grze.

PRESTON I SPÓŁKA

O multi sporo pisaliśmy w grudniowym numerze, zaprezentowaliśmy także film z rozgrywki na NEOgo. Czas więc skupić się na kampanii, bo to na nią w pierwszej kolejności rzucą się gracze, którzy zdecydują się na zakup gry. Jak wspomniałem na początku i w pierwszej zapowiedzi, jest znacznie poważniej, co widać choćby po artach z gry i jej logo – wesoły granacik po cichu je opuścił. Zapytany o to, dlaczego zdecydowali się na zmianę klimatu, Gordon van Dyke, producent Bad Company 2, odpowiada: ***„Po wydaniu pierwszego Bad Company doszło do nas, że bohater, czyli Preston, to prawdziwy – nie lubię tego słowa, ale pasuje – twardziel. Niemal sam rozprawił się z wojskami przeciwnika, skopał im tyłki i wypalił niezły kwadrat terenu. Nie do końca grało to z fabułą, która pokazywała, że Preston to lamus, „nowy" w kompanii, czasem nawet obiekt drwin. Nie było dobrej chemii między tym, co robił a tym, jak go przedstawiliśmy. Dlatego przemyśleliśmy całość koncepcyjnie. Postacie są te same, tyle że w znacznie poważniejszej sytuacji. Dlatego ich reakcje i zachowania też są bardziej stonowane, bardziej naturalne. Choć oczywiście nie zabraknie specyficznego humoru".***

Rzeczywiście, jest poważniej. Rosja i Ameryka ponownie stają na krawędzi konfliktu, wojska obu mocarstw ścierają się już na dobre w Ameryce Południowej. Jak dowiadujemy się niemal na początku, Ruscy najprawdopodobniej dysponują danymi niezbędnymi do budowy supertajnej broni, która raz użyta może zmienić losy tego konfliktu. Do akcji – w celu odzyskania tych danych i uratowania świata – wkracza Zła Kompania, rzucana raz do dżungli we wspomnianej Ameryce Południowej, a innym razem na Alaskę, czy na teren Rosji, by w ośnieżonych górach Kaukazu wziąć udział w starciach z jednostkami specjalnymi.

Zauważyłem znaczącą zmianę w konstrukcji poziomów. Gra jest bardziej (i znacznie lepiej) poskryptowana, a levele nieco ciaśniejsze, przez co sama rozgrywka stała się szybsza oraz intensywniejsza. Bardzo podobało mi się pierwsze Bad Company, ale nie uważam, żeby gra miała najlepszy na świecie design poziomów i rozwiązanie, jakie przyjęło DICE przy sequelu, zdecydowania bardziej mi odpowiada. Głos ma Karl-Magnuss Troedson, główny mózg DICE: ***„W Bad Company praktycznie każda misja była ogromna, z wielkim kawałem terenu do zwiedzania. Wtedy wydawało nam się to świetnym pomysłem, ale okazało się,***

■ Rozpaczliwe strzelanie na oślep czasem jest przydatne, ale jeśli tylko można – warto przycelować.

■ Przez dżunglę ekipa przebija się także o świcie i kolorystyka dopiero wstającego dnia jest inna, niż w południe. Fajna sprawa.

że niektórzy gracze zaczynali się nudzić, inni po prostu się gubili. W Bad Company 2 chcieliśmy to zmienić, podkręcić tempo akcji, dlatego ograniczyliśmy nieco teren działań w części misji i zróżnicowaliśmy je. Raz będzie to mocno poskryptowana akcja niemal w linii prostej, innym razem damy graczom więcej miejsca i swobody”.

Z kolei van Dyke dodaje: ***„Mamy luksus, jakiego nie ma wiele innych gier – możemy zacząć level od ciasnego korytarza, potem go rozbudować i powiększyć, w kolejnym fragmencie dorzucić sekwencję ‘na szynach’ i znów wrócić do, powiedzmy, zdobywania bazy przeciwnika. Tak jest lepiej; rozgrywka jest przez to bardziej spektakularna i ekscytująca. W DICE zawsze wracamy do starszych gier i zastanawiamy się co można było zrobić lepiej, bo przecież zawsze można zrobić coś lepiej. Najważniejsze, to wyciągać odpowiednie wnioski”.***

FLANKUJ, CHOWAJ SIĘ, ROZWALAJ PRZESZKODY

Nie znaczy to jednak, że fundamenty, na których stało Bad Company, uległy całkowitej przebudowie. W dalszym ciągu działają tu trzy złote zasady, czyli: flankowanie, osłony i demolka. Flankowanie to oczywiście zachodzenie przeciwnika z boku lub tyłu, podczas gdy reszta ekipy zajmuje go ogniem od frontu. Właśnie, reszta drużyny.

W pierwszej części Steelwater, Haggard i sierżant Redford z pewnością stanowili fajną ekipę i rzucali niezłymi tekstami, ale ze strzelaniem było u nich trochę na opak. Rzadko trafiali w cel i czasem sprawiali wrażenie kręcących się bez sensu.

W Bad Company 2 zachowują się znacznie lepiej i można na nich polegać, zdejmują przeciwników jak trzeba, ale – co oczywiste – to Preston Marlowe, w którego wciela się gracz, gra tu pierwsze skrzypce.

Kampania powinna zapewnić średnio zaawansowanemu graczowi około dziesięciu godzin gry

Wracając jednak do mechanizmów – szukanie osłony przed kulami wroga, kucanie i nieustanne przemieszczanie się jest tu szalenie istotne, bowiem zarówno ruskie wojska, jak i partyzanci mają niezłego „cela”, ale na szczęście nie w takim stopniu, jak w jedynce, gdzie umieli ustrzelić komara w locie i jakimś szóstym zmysłem potrafili odgadnąć naszą pozycję. Dlatego wcześniej wspominałem o nieustannym ruchu.

No i wreszcie cecha najważniejsza i wyróżniająca grę DICE spośród innych shooterów

AUDIOVIDEO

W momencie oddawania tekstu do druku, EA Polska nie potwierdziło jeszcze nazwisk aktorów, którzy w polskiej wersji gry wcielą się w role Marlowe'a i spółki, nieoficjalnie mówi się jednak o grubych nazwiskach – śledźcie temat na NEOgo.pl. Oryginalni lektorzy są świetni, zresztą cała oprawa audio gry zasługuje na osobny akapit: jest po prostu fenomenalna. Mając do dyspozycji konkretnie rozkręcony system 5.1 można poczuć się jak na polu bitwy; świst kul, eksplozje i wybuchy, nieustanne pokrzykiwania żołnierzy oraz rzucane przez radio komunikaty przeciwników, dają kapitalne poczucie immersji. Muzyka pojawia się sporadycznie, by podkreślić zagrożenie, albo powagę sytuacji. Błagam, nie grajcie na przyciszonych telewizorkach, zwyczajnie stracicie sporą część frajdy! Jeśli wszyscy w domu będą już spać, wciśnijcie choć słuchawki na uszy.

BC2 wygląda ślicznie i znacznie lepiej niż jedynka, ma cudowne efekty świetlne i wybuchy. Piękne smugi za pociskami, czy dym za nadlatującym pociskiem z RPG, śliczne animacje postaci, ładne scenki na silniku gry. Widoczność, jakiej nie widziałem w żadnej innej grze – zero mgły czy innych zabiegów maskujących niedoróbki. Zresztą van Dyke narzekał, że sami dorzucili sobie sporo roboty przez tak ogromną widoczność, bo graficy muszą poświęcić więcej czasu na elementy znajdujące się w tle. Spójrzcie zresztą na screeny zrzucone bezpośrednio z gry. Jest spektakularna – to dobre słowo.

Gordon van Dyke

N+: Co to za heca z Hardcore Mode?
GvD: To ukłon w stronę graczy, którzy są naprawdę dobrzy w shootery fpp; obecnie gra w nie tyle ludzi i niektórzy z nich tak doskonale sobie radzą – są na poziomie, o którym ja mógłbym tylko marzyć – że dołączenie takiego trybu w shooterze fpp to po prostu konieczność. Oczywiście gry tworzy się dziś z myślą o wszystkich, ale trzeba też, w naszej opinii, dbać o hardcore'owców, prawdziwych zawodowców, którzy wkładają pasję w doskonalenie swojego skilla w grach.

N+: Bad Company 2 aż prosi się o kooperację...
GvD: Z DICE jest tak, że chcemy być perfekcjonistami. Jeśli nad czymś siadamy, musi być świetne, dopracowane. Nie chcieliśmy robić na szybko byle jakiego koopa. Chcemy, by nasz tryb kooperacji naprawdę zrywał czapki z głów. Jednym ze sposobów na dobrego koopa jest przygotowanie osobnych trybów. Widziałem jak Infinity Warz zrobili to w Modern Warfare 2 i czytałem o nowym Splinter Cell; to jest bardzo fajnie pomyślane – można wypolerować singla tak, by skrypty nie haczyły się przy koopie, a przy okazji stworzyć dodatkowe misje dla dwóch graczy, bo ludzie coraz częściej chcą grać razem – z kumplem, wspierając się. Jak w Army of Two. Dobrze to wygląda, gdy jeden z graczy jest doświadczony, lepszy, pomaga i osłania. O koopie myślimy naprawdę mocno.

N+: Destruction 2.0 – jak to w końcu jest? Można rozwalić absolutnie wszystko? Załóżmy, że obłożyłem trzypiętrowy budynek ładunkami C4 – rozwalę go tylko wtedy, kiedy pozwolicie, czy zadziała fizyka?
GvD: Jeśli nie przewidzieliśmy takiej możliwości, budynek się nie zawali. Odlecą ściany, ale będzie stał na fundamentach. Musi być zachowany balans w świecie gry, nie bez znaczenia jest też ograniczona pamięć konsol. Ale zapewniam, że w żadnej grze nie ma takiej rozwałki, jak w Bad Company 2. Poza tym dotarliśmy do takiego momentu w cyklu życia PS3 i Xboxa 360, że sama grafika już nie robi na ludziach takiego wrażenia, jak kiedyś. Zwracają uwagę na szczegóły, animację postaci, jakość tekstur i ogólne doświadczenie związanie z graniem. w Bad Company 2 wszystko pięknie udało nam się zbalansować.

N+: Modern Warfare 2 jest w tym momencie na topie. Uda się Wam nawiązać walkę?
GvD: Myślę, że ludzie, którym podoba się Modern Warfare, polubią także i Bad Company 2, ale z innych powodów. Co prawda tryby Squad Rush i Squad Deathmatch są nieco zbliżone do tego, co dzieje się w MW2, ale znacznie mniej zręcznościowe. W ogóle sporo osób narzeka na multiplayer w MW2, że jest za bardzo zręcznościowy. Nasza gra jest bliższa prawdziwej wojnie, choć naturalnie nie mówimy o realizmie. Mamy też najlepsze na rynku efekty dźwiękowe z których jesteśmy naprawdę dumni. Na rynku jest miejsce dla obu gier. ■

Karl-Magnuss Troedsson

N+: Wiemy, że pracujecie nad multiplayerem do nowego Medal of Honor.
K-MT: : Tak. Oczywiście nic Ci na ten temat na razie nie powiem, poza tym, że będzie zupełnie inny niż w Battlefieldzie. Chłopaki z EA Los Angeles mają niezwykle konkretny pomysł na to, co chcą pokazać w singlu, a my staramy się odtworzyć jak najwięcej jego elementów w multi.

N+: Czy ludzie wydawaliby więcej pieniędzy na gry, gdyby były tańsze?
K-MT: W mojej opinii – tak. Wiadomo, że każdemu łatwiej przychodzi zakup tańszej, niż droższej rzeczy. Ale o takie rzeczy lepiej pytać wydawców. Między innymi dlatego DICE tak bardzo stara się, żeby gracz kupując produkt z naszym logo miał z niego maksimum satysfakcji.

N+: Może mogłyby być tańsze w cyfrowej dystrybucji?
K-MT: Wielkie hity jeszcze długo, długo będą sprzedawane w wersjach pudełkowych. Praktycznie nikomu nie zależy na tym, żeby boxy wyparła cyfrowa dystrybucja. Ludzie lubią zwyczajnie pójść do sklepu, pomacać, zapłacić przy kasie, postawić pudełko na półce. Spodziewam się jednak, że coraz częściej w cyfrowej dystrybucji będą pojawiać się gry pocięte na epizody, dzięki temu pozornie tańsze. Na razie jednak nie widziałem produktu epizodycznego, który odniósłby duży sukces.

N+: Chłopaki z Ubi Montreal powiedzieli nam ostatnio, że nie ma potrzeby przy każdej nowej grze próbować wynaleźć koła na nowo, a zamiast tego skupić się na jak najlepszym „doświadczeniu".
K-MT: Zgadzam się z nimi w stu procentach. Co kilka lat zmieniamy ogólne spojrzenie na to, jak robimy gry. Obecnie zamiast wciskać wszystko to, co przyjdzie nam do głowy, wolimy skupić się na tym, co działa i możliwym szlifowaniu oraz dopieszczaniu całego „doświadczenia", jakim jest gra. Oczywiście dorzucamy też nowe pomysły, ale najważniejsze jest dopracowanie całości.

N+: Czy istnieje coś takiego, jak etyka developera? Czy jest on odpowiedzialny za to, w jaki sposób pokazuje przemoc w grze?
K-MT: Jako developerzy gier tworzymy po prostu rozrywkę. W ten sposób na to patrzę. Oczywiście, to gra video, ale lubię to nazywać rozrywką. Tworząc grę jesteśmy odpowiedzialni za to, co w niej się znajdzie, ale to także nasz wybór. Jeśli chcemy stworzyć najbardziej brutalną, krwawą i przerażającą rzeźnię, to właśnie będzie nasz wybór. Ale będziemy za to odpowiedzialni. W DICE zawsze staramy się znaleźć odpowiedni poziom przemocy w naszych grach; zadajemy sobie pytanie: co to da naszej grze? Co więcej krwi czy latających flaków doda ogólnemu doświadczeniu obcowania z grą? W mojej opinii – niewiele. Dziennikarze zamiast pytać o grę, innowacje, nowe tryby i nasze pomysły, pewnie pytaliby tylko o przemoc, krew i flaki. ■

akcji – demolka! W praktyce sprowadza się to do ostrzeliwania domów, w których chowają się przeciwnicy, wywalania pozamykanych drzwi, bądź wybijania dziur w ścianach i tym sposobem wparowywania do środka. Nie ma tego żaden inny fps i to naprawdę robi ogromną różnicę. Trzeba jednak pamiętać, że Destruction 2.0 działa w obie strony i jeśli gracz czai się w oknie budynku ostrzeliwując przeciwnika, RPG może tak samo rozwalić jego osłonę, a w efekcie spowodować zejście. Nie warto też stać przy oknie i gapić się na czołg. Aha, przeciwnicy też flankują i szukają osłon, ich AI jest całkiem, całkiem.

Nie będę opisywał dokładnie kolejnych poziomów kampanii, bo też nie jest moją intencją sadzenie spojlerów – chcę, żebyście sami doświadczyli przyjemności płynącej z rozwałki. Co nieco jednak muszę wspomnieć: DICE pokazywało (i dało pograć) na prezentacjach atak na wioskę w Ameryce Południowej – wymianę ognia z partyzantami na cmentarzu (w akompaniamencie rozpryskujących się pod wpływem gradu kul nagrobków) i walkę z czołgiem, a także misję na Kaukazie, w której ekipa najpierw „czyściła" z karabinów zamontowanych na pokładzie śmigłowca ruską bazę pojazdów, by następnie, już po wylądowaniu, rzucić Złą Kompanię do ataku na fortyfikacje przeciwnika na górze, na którą prowadzą wąskie schodki. Bardzo fajna sprawa, sprawia wrażenie zdobywania zamku nieprzyjaciela (zaraz potem można wybrać frontalny atak, bądź wspomaganie nacierającej ekipy ze snajperki, też bosko). A jeszcze w chwilę później DICE ciska nam sekwencję jeżdżoną, podczas której chłopaki gnają jeepem na łeb, na szyję, a kieruje Marlowe.

W grze dzieje się tyle, że na pewno nie będziecie zawiedzeni. Raz chłopaki atakują, innym razem bronią. Raz Marlowe kieruje pojazdem, innym razem obsługuje zamontowaną broń. Jest świetnie zaprojektowana

■ Widoczność na wiele kilometrów i brak mgły? DICE nie bez powodu chwali się swoim silnikiem graficznym Frostbite; gra wygląda wspaniale.

■ „Guerrillas in the mist", czyli pocztówki z Ameryki Południowej. Baraki kryją upierdliwych partyzantów; warto obrzucić je granatami i poprawić z RPG zanim Preston i ekipa zdecydują się na atak.

misja snajperska, jest też mnóstwo patentów, które powodują, że rozgrywka przez cały czas jest świeża, emocjonująca i efektowna. Według autorów kampania powinna zapewnić średnio zaawansowanemu graczowi około dziesięciu godzin gry na poziomie trudności normal.

Na easy nie trzeba się specjalnie przejmować, choć też się ginie po kilku celnych seriach; na normalu trzeba już zacząć kombinować. Za to na hardzie wszystkie trzy zasady Bad Company trzeba już wziąć do serca i nauczyć się ich skutecznie używać, by przeżyć. Nie ma także wstrzykiwanych apteczek, wystarczy przyczajka w kącie, by zregenerować nadwątlone zdrowie.

Szukanie osłony przed kulami wroga, kucanie i nieustanne przemieszczanie się jest tu szalenie istotne

KRÓL MULTI

Multiplayer Bad Company 2 będzie jednym z najczęściej granych sieciowych multi w tym roku. Nie mam co do tego najmniejszych wątpliwości. Van Dyke mówi tak: „Udało nam się połączyć multi i single'a w fajny sposób, nie są to rzeczy całkowicie oderwane od siebie w czasoprzestrzeni. W kampanii singlowej chłopaki kilka razy przemieszczają się nieopodal miejsca, w którym trwają walki amerykańskich żołnierzy z rosyjskimi; widać wybuchy i tak dalej – to właśnie tam trwa bitwa, którą gracze toczą w multiplayerze. Oczywiście w przenośni. Inne miejsca konfliktów multi wspomniane są przez nas w singlu. Pewnie hardcore'owi fani multi mają to kompletnie gdzieś, ale dla nas liczą się takie subtelności i mam nadzieję, że pokazują, jak bardzo zależy nam na spójnym przekazie".

Mając za sobą wiele godzin poświęconych multiplayerowej becie, z radością skorzystałem z propozycji ograniu trybu Squad Rush przeznaczonego do zabawy w osiem osób, czyli w dwa teamy po czterech. Ponieważ mapy do multi w BC2 są olbrzymie, Squad Rush odbywa się na przyciętym fragmencie. Standardowo jeden zespół broni, drugi atakuje i musi zaminować dwie skrzynie, żeby wygrać. Akcja jest tu znacznie szybsza i bardziej intensywna, to świetny tryb dla osób preferujących bardziej zręcznościowe podejście. Klasy postaci, system rozwoju, pojazdy w sile piętnastu – to wszystko wiecie już z naszego materiału o multi, a i będzie czas na omówienie ich przy okazji recenzji. Na płycie z grą znajdzie się dziesięć multiplayerowych map, więcej z pewnością załatwi DLC (Troedsson stwierdził, że będzie zarówno płatne, jak i darmowe).

W grze pojawi się także przełącznik „hardcore mode", dla prawdziwych wymiataczy – z tego, co wiem, dostępny we wszystkich trybach multi. Jak twierdzi van Dyke, hardcore'owców trzeba szanować i pieścić, i to właśnie dla elity pojawi się znacznie trudniejszy model rozgrywki. Co się zmieni? Na stałe włączony friendly fire, brak ikon nad głowami przeciwników, brak killcama (czyli gracz nie dowie się, skąd padł śmiertelny strzał), silniejsze pociski, brak mapki. Jestem bardziej niż pewny, że ten tryb znajdzie fanatycznych wyznawców.

Bad Company 2 zapowiada się fantastycznie. Nie mogę doczekać się reszty poziomów w kampanii, marzą mi się także kolejne nieprzespane noce podczas multiplayerowych potyczek. To nie jest imitacja Modern Warfare i jej sequela; to gra od początku od końca przemyślana, wyważona i z własnym charakterem, choć oczywiście korzystająca z tego, co opatentowało Infinity Ward. Ze świetnym skutkiem dla rozgrywki. Znacznie lepsza, bardziej dopieszczona niż jedynka. Za miesiąc recenzja Miela i ostateczna ocena ukończonej już gry. **//gulash**

WIĘCEJ O Bad Company 2 W lutym NA NEOGO.PL

BEST OF 2009

Jak co roku w lutym podsumowujemy w NEO+ ubiegły rok. Przed Wami lista najlepszych naszym zdaniem gier 2009, które wybraliśmy w redakcyjnym gronie spośród najlepiej ocenianych tytułów. Kluczem nie były oceny, a nasze subiektywne zdanie – w końcu NEO+ to my. Dodatkowo, każdy autor z osobna zdradził, które gry jego zdaniem zarządziły, jakie zawiodły, a także w kilku zdaniach podsumował miniony rok.

2009 będziemy miło wspominać, bo wiele dobrego działo się w NEO+: pierwsze w Polsce recenzje Street Fighter IV, MadWorld, FIFA 10 i wielu innych gier; okładka z Igą Wyrwał, o której pisali, mówili i widzieli ją wszyscy; wyjazdy na pokazy gier między innymi do Kanady, Anglii, Francji, Włoch, Niemiec, Szwecji; wysłużonego NEONa zastąpił megadział RETRO+; pojawiliśmy się w internecie startując z odświeżoną stroną NEOgo.pl. Humory trochę popsuł nam kryzys – obyśmy więcej nie musieli używać tego słowa. Wspólnie udało nam się go przetrwać, dzięki!

2009 żegnamy wierząc, że był to ostatni rok, w którym wystąpiło zjawisko zwane „posuchą". Teraz będziemy grać w hity od stycznia do grudnia i oby tak już zostało. // N+ Crew

GUIGSH

Do want

Doskonale bawiłem się przy peestrójkowych exclusive'ach: Killzone 2, inFamous, Uncharted 2. Śliczne, wymuskane, zlokalizowane i dające wiele radości. DJ Hero przemiksowałem na wszystkie sposoby i czekam z niecierpliwością na dysk z nowymi kawałkami, a być może również mechanizmami. Zagrałem dziesiątki utworów w Rock Band: The Beatles i wszystkich nowych Guitar Hero, stoczyłem setki pojedynków w Street Fighter 4 i UFC 2009 Undisputed, rozegrałem kilka setek meczów w FIFA 10, spędziłem długie godziny z Dragon Age i Demon's Souls, przebiłem się przez krótkie acz intensywne tryby singlowe w Modern Warfare 2 i Halo 3 ODST, a także wymęczyłem kapitalne Left 4 Dead 2 i Batman: Arkham Asylum... I tylko handheldy odłożyłem trochę na bok, ale w tym roku nadrobię.

Do not

Microsoft jakby przestał wydawać gry na swoją konsolę; przypominam sobie tylko Halo 3 ODST, Forzę 3, Ninja Blade – a spodziewałbym się więcej. Japonia leży i kwiczy już kolejny rok na dużych konsolach; jaskółki w postaci MadWorld czy Street Fightera wiosny nie czynią, a uwielbiane kiedyś japońskie erpegi lepsze są na DSie, niż na stacjonarnych konsolach. Wydawanie gier pokroju Tekkena 6 i Soulcalibura na PSP bez możliwości gry przez internet to śmiech na sali. Poza tym spodziewałem się więcej, a zawiodły mnie: Godfather 2, tradycyjnie PES, Bionic Commando i Wolfenstein.

Rok w pigułce

To był niezły rok dla graczy, nawet mimo faktu, że połowa zapowiadanych wcześniej na okolice Gwiazdki gier spadła na pierwszy i drugi kwartał 2010. Nie ma tego złego – dzięki temu mamy niesamowity, niewidziany przez nas nigdy wcześniej początek roku. Mam nadzieję, że wydawcy zdecydują się wydawać pierwszoligowe tytuły przez cały rok; wszyscy mamy serdecznie dość posuchy w lato i nawału hitów w zimę, bo doba ma 24 godziny, portfel nie jest z gumy, a kartę kredytową kiedyś trzeba będzie spłacić.

Jestem zachwycony tym, co dzieje się z lokalizacjami. Sygnał dał SCEP z projektem Lokalizacje 2.0, nie ustępuje EA, również zatrudniając pierwszoligowe głosy; czy nam – starym hardcore'owcom – podoba się to, czy nie, to jedyna droga do jeszcze większego spopularyzowania tej rozrywki w naszym kraju. Po prostu mnóstwo ludzi nie włada językiem Szekspira w sposób, który pozwoliłby im na komfortową zabawę. Dlatego ode mnie oba kciuki w górę.

Ciągle nie podoba mi się wycinanie gotowych leveli z gry i sprzedawanie ich jako DLC w kilka tygodni po premierze. A ponieważ też czasem głosuję portfelem, po prostu nie kupuję takich rzeczy. Zauważyliście także dość sprytny proceder darmowych DLC w dniu premiery gry, z niezwykle przydatnymi dodatkami (jak choćby Golem w Dragon Age)? To walka z handlem używanymi grami, bo ściągnąć je można tylko raz i na pewno nie spodoba się to wielu osobom, ale w mojej opinii takie zabiegi będą coraz częstsze.

MIELU

The Best

Pomimo kryzysu to był bardzo dobry rok, obfitujący w hity. Uncharted 2: Among Thieves. Podtrzymuję swoją ocenę, to wciąż dla mnie absolutnie topowa, mistrzowska gra – dopracowana w singlu i multi, ze świetną grą aktorską i doskonałym dubbingiem (oraz bardzo dobrym polskim). Nie pamiętam kiedy ostatnio miałem tak, że po obejrzeniu napisów końcowych momentalnie rozpocząłem granie od nowa. Poza tym Killzone 2, Halo Wars, Street Fighter IV, GTA: Chinatown Wars, inFamous, Monster Hunter Freedom Unite, Batman: Arkham Asylum, Shadow Complex, Borderlands, Left 4 Dead 2 i mistrzowska FIFA 10.

The Rest

Bionic Commando. Okej, przyznaję, nie spodziewałem się, że będzie to hit pokroju Onimushy czy Resident Evil, ale liczyłem na coś więcej, niż to, co otrzymałem. Dark Void również okazał się niewypałem, dlatego nabrałem totalnej niechęci do gier tworzonych na zlecenie Capcomu poza granicami Japonii. To nieprawda, że Japończycy nie potrafią już robić świetnych gier, spójrzcie na dokonania ekipy PlatinumGames – MadWorld i Bayonetta są świetne, także pod względem technicznym. Capcom niech żałuje, że zamknął Clover.

Teraz Polska

To nie był dobry rok, bo nie dowiedziałem się nad jaką grą pracuje Shinji Mikami. A na poważnie, na naszym podwórku działo się sporo dobrego i trochę niedobrego. Duży plus dla Microsoftu za obniżanie cen ich gier, Halo 3: ODST w dniu premiery można było wyrwać już za 129 złotych, Forzę 3 za niewiele więcej. Minus za wyjmowanie z pudełek kodów na DLC. Tak, wiem, że nie ma w Polsce Xbox Live'a, ale ludzie sobie radzą z tym problemem i jednak chcą dostawać pełny produkt, a tak sprowadzają gry zza granicy i MS w efekcie nie zarabia.

Dla SCE Polska duży plus za „lokalizacje 2.0" – po wpadce z inFamous, w który dało się grać tylko po polsku, pojawił się Uncharted 2, w którym można ustawić osobno język dla napisów i głosów postaci. Tak samo będzie w Heavy Rain i tak powinno być w każdej grze pozostałych dystrybutorów, chociaż już wiemy, że Mass Effect 2 ukaże się wyłącznie w polskiej wersji językowej. Być może EA uda się obniżyć dzięki temu cenę gry, ale ja jednak wolę mieć wybór – taki sam, jak w grach Sony.

Gram głównie na PS3, więc cieszy mnie polski język w XMB. Kiedy w PS Store, który jest ciągle po angielsku? Zadziwia mnie, jak dobrze radzi sobie PSP w Polsce, szacun za to, że pomimo dużego piractwa jakoś można było zatrudnić Czarka Pazurę do Jak & Daxter: Zagubiona Granica. Z roku na rok robi się u nas coraz bardziej normalnie, choć jeszcze długa droga pzrd nami. Szkoda, że Nintendo i polski dystrybutor ich konsol oraz gier olewają Polskę. Jak zobaczę reklamę Wii w telewizji, wtedy uznam, że jest bardzo dobrze.

14 października, gdyby uroda była odwrotnie proporcjonalna do umiejętności, jak to jest u 'Runiego', mielibyśmy najlepszych piłkarzy w osobach Jacka Krzyniówka i Mariusza Lewandowskiego

NAJLEPSZE GRY W 2009 ROKU

Assassin's Creed 2
Ubisoft / PlayStation 3, Xbox 360
Naprawdę udany powrót asasyna, o ile pierwsza część nie sprostała rozbuchanym przez hype oczekiwaniom, drugiej udało się to niemal całkowicie. Nadal jest jednak miejsce na poprawę, a fakt wycięcia z gry niemal gotowych misji, żeby wydać je jako DLC, budzi spory niesmak. Mimo wszystko, AC2 zdecydowanie warte jest zagrania.

Batman: Arkham Asylum
Square Enix / PlayStation 3, Xbox 360
Najlepsza gra z komiksowym superbohaterem, a przecież Batman nie jest prawdziwym superbohaterem, bo „super" mocy nie posiada. W czym tkwi jego siła? Być może w tym, że nienawidzi go Joker – kim bez niego byłby Batman? Arkham Asylum wygrało Markiem Hamillem dubbingującym Jokera, ale też kapitalnie zaprojektowanymi miejscówkami, bat-gadżetami i mroczną atmosferą zakładu dla obłąkanych złoczyńców.

Call of Duty: Modern Warfare 2
Activision Blizzard / PlayStation 3, Xbox 360
Infinity Ward po raz kolejny pokazali, że są mistrzami w kreowaniu intensywnych sekwencji. Przyznajcie się, kto wyłączył konsolę póki nie skończył single'a? To nic, że pęka w sześć-siedem godzin, ale to godziny, podczas których każdy gracz siedzi na krawędzi fotela. Rozbudowane multi to kolejny wielki plus.

DJ Hero
Activision Blizzard / PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 2, Wii
Kilka lat temu kawałek plastiku imitujący gitarę nieźle pozmiatał na rynku gier muzycznych i gier w ogóle. Guitar Hero jest dziś niemal osobną marką. DJ Hero też zarządziło, tyle że w świecie loopów, sampli i skreczy. Nowy brand ma ogromny potencjał, czekamy na dwójkę!

Dragon Age: Origins / Początek
EA / PlayStation 3, Xbox 360
Od lat nie było tak dobrej gry rpg w klimatach fantasy, aż szkoda, że tylko BioWare znają się na konsolowych erpegach, przydałoby się kilka takich ekip. Rozbudowany świat, fabuła na poziomie, dobrze poprowadzone postacie bohaterów, świetne dialogi i mnogość wyborów, a także niezła walka składają się na grę podnoszącą ciśnienie u każdego starego, niekoniecznie emerytowanego erpegowca.

FIFA 10
EA / PlayStation 3, Xbox 360
W końcu za licencjami zaczęła podążać grywalność, zwłaszcza w sieci jest bardzo fajnie, choć niekulturalnie. Cóż poradzić, taka specyfika tej rozrywki. W tym momencie jedynym zagrożeniem dla dominacji tej serii jest spoczęcie na laurach przez jej autorów, bo nadal jest mnóstwo rzeczy do poprawienia, ale szkielet rozgrywki już jest bardzo mocny.

Forza Motorsport 3
Microsoft / Xbox 360
Nadal niekwestionowany król wyścigów na konsolach i jeden z niewielu naprawdę wartych zagrania exclusive'ów na X360 w zeszłym roku. Forza trzyma się mocno, co i rusz ucierając nosa Gran Turismo, choćby tym, że się zwyczajnie ukazuje i nie każe na siebie latami czekać. Szkoda jednak, że twórcy nie do końca wykorzystali potencjał graficzny Xboxa 360.

GTA: Chinatown Wars
Rockstar / NDS
Jak ten potwór zmieścił się na karcie do DSa? Chinatown Wars to dziesiątki bardzo różnorodnych misji, którymi można by obdzielić kilka gier – ucieczki przed policją, likwidowanie celu ze snajperki, walki na skuterach wodnych, robienie demolki z pokładu helikoptera. Momentami wciąga bardziej niż GTA IV. Szkoda, że nikt tej gry nie kupił.

Halo 3: ODST
Microsoft / Xbox 360
Czym byłoby Halo bez Master Chiefa? W połowie nastrojową skradanką, w której samotnie przemierzamy opanowane przez siły Przymierza miasto. Bez osłony trzeba eliminować wrogów po cichu lub na dystans. W połowie natomiast starym, dobrym Halo, z walkami w pojazdach i spektakularnymi bitwami. Z tym samym rządzącym multi i nowością – trybem Firefight, czyli Hordą z Gears of War 2

inFamous
Sony / PlayStation 3
Kolejny ze świetnych peestrójkowych exclusive'ów w naszym zestawieniu, superbohaterska gra, w której główny protagonista na skutek wypadku zyskuje zdolność naparzania prądem i zaczyna gromić przeciwników na ulicach i dachach rozległego miasta. Fajne jest to, że można być złym lub dobrym superem. Gra jest ładna, dopracowana i efektowna, a rozwałka bardzo sycąca.

3 października, Drake w tarapatach, zupełnie jak my w redakcji, bo pękła rura kanalizacyjna i zalało nas. Za co ta kara? Nie lansowaliśmy się na twitterze, że gramy!

Killzone 2
Sony / PlayStation 3
Wiadomo, co miało największe znaczenie przy tej grze: jakość grafiki. Guerrillasi po prostu nie mieli wyjścia i musieli zbliżyć się tak, jak to tylko możliwe do (nie)sławnego trailera. W naszej opinii udało im się to znakomicie. Satysfakcjonująca kampania singlowa i świetny sieciowy multiplayer dopełniają obrazu jednego z trzech najlepszych exclusive'ów na PS3 w 2009 roku.

Left 4 Dead 2
Valve / Xbox 360
Zdolniachy z Valve wzięli wszystko to, co zachwyciło graczy w debiucie tej serii, odpowiednio wzbogacili, doprawili i dostarczyli nam pod nos najlepszą koopową strzelaninę roku. Współpraca z innymi graczami jest tu prawdziwą przyjemnością, podobnie jak wyrzynanie hord zombiaków, którymi kieruje AI Director 2.0. Przy tym nie zapomnieli o split-screenie!

MadWorld
Sega / Wii
Jest megabrutalny, a ukazał się tylko na Wii. Nie trafił na HD-gena, a jest jedną z najładniejszych gier 2009 roku. Sterowanie jest precyzyjne, a przecież steruje się wiilotem i to bez MotionPlusa. Stworzyli go Japończycy, a ci jak wiadomo ostatnio słabują. I wreszcie – czuć, że to capcomowa gra, a wydała ją SEGA. Wszystko w tej grze jest na opak, dlatego rządzi.

Street Fighter IV
Capcom / PlayStation 3, Xbox 360
Baliśmy się przez jakiś czas, że wyjdzie z tego kolejny Street Fighter EX. Zupełnie niepotrzebnie – reinkarnacja klasycznej serii na silnych konsolach, z nowym stylem graficznym, udała się Japończykom rewelacyjnie. Hadoukeny i Sonic Boomy latały w redakcji podczas każdej wolnej chwili, a jęki pokonanych zlewały się z triumfalnymi okrzykami zwycięzcy. Czyli, na ogół, editor-in-chief'a.

Uncharted 2: Among Thieves
Sony / PlayStation 30
Mistrzowska gra aktorska, przepiękna grafika, kapitalnie zaprojektowane poziomy (pędzący pociąg, walący się budynek), zabawna fabuła i bohaterowie, których nie można nie lubić, kapitalny multiplayer, genialnie połączone elementy strzelanki, skradanki i zręcznościówki. Dowód na to, że nie trzeba silić się na oryginalność, żeby zachwycić cały świat.

MARCELIUS

Się grało
Pomimo, że końcówka zeszłego roku nie obfitowała tak bardzo w hity, jak to zazwyczaj bywa, 2009 pod żadnym względem nie był ubogi. Do moich faworytów zaliczam przede wszystkim Killzone 2 oraz Assassin's Creed 2. Pierwsza spełniła oczekiwania pod względem grafiki, a druga okazała się być tym, czym miała być „jedynka". Poza tym FIFA 10, Uncharted 2, Batman: Arkham Asylum oraz importowany Demon's Souls – absolutnie genialna gra dla masochistów. I przy okazji jedyna bodajże gra 3D dorównująca bezwzględnością odlskulowym platformówkom.

Się nie chciało
Ubiegły rok był wyjątkowo łaskawy i oszczędził mi większych rozczarowań. Owszem, gier nieudanych było mnóstwo, jak choćby zbezczeszczenie (trudne słowo) legendy erotycznych przygód Larry'ego, przez jego kuzyna (też Larry'ego) w Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Za dwie największe porażki uważam jednak zrobione na odwal się Gran Turismo na PSP oraz kolejną nieudaną odsłonę Pro Evolution Soccer. Może kiedyś... Jak widać, nie chodzi o to, że gra jest zabugowana (FIFA 10 jest bardzo), ale o to, jak fajnie się gra. Jak zawsze.

Się działo
Kryzys jak zwykle dotknął najbiedniejszych oraz marketingowców i inszych speców od reklamy. Nie był w tym roku żadnej spektakularnej kampanii wirusowo-reklamowej, która kosztowałaby krocie, nawet Activision uznał, że Modern Warfare 2 się samo sprzeda. Ale generalnie taki kryzys to dobra rzecz, bo koncerny zaczynają patrzeć na co tak naprawdę wydają pieniądze i okazuje się, że niektóre rzeczy są nierentowne. Jak magazyn Click!. Odszedł też inny nieudany eksperyment wydawniczy, czyli Engarde – tak szczerze (i nic nie ujmując pamięci tego ambitnego projektu), czy znacie głupszą nazwę dla magazynu o grach? Gdyby to był kwartalnik szermierza, z roznegliżowaną Sylwią Gruchałą na okładce, może (MOŻE) by się sprzedał. Ale nie jest źle, prasa drukowana trzyma się całkiem mocno i nawet powraca z zaświatów, jak skasowany w styczniu 2009 legendarny EGM, który w marcu 2010 znów trafi do czytelników dzięki wysiłkom swego założyciela. Nasz swojski rynek ładnie się rozwija, zwłaszcza dla PlayStation 3, a tonący brzydko się chwyta i zamiast iść w przesłanie pozytywne, wypłaca razy. To się rzadko podoba. Nie udało się także przeniesienie Wiedźmina na Xboxa 360, wprowadzenie do Polski konsol Nintendo (jak zawsze), za to na froncie ogólnoeuropejskim w pełni udało się przeniesienie z Lipska do Kolonii najważniejszej wystawy gier w Europie – gamescom był imprezą niezwykle fachową, oby w tym roku był jeszcze bardziej wypasiony.

DR MAK

Co do konsoli

Najmilszą niespodzianką był dla mnie chyba renesans gier superbohaterskich – najpierw zupełnie przyzwoita gra z Wolverinem, a później iście rewelacyjny Arkham Asylum. Kolejnym pozytywnym rozczarowaniem okazał się Dragon Age – spodziewałem się odgrzewanego kotleta z kobolda, a dostałem kawał porządnego RPGa. Dobrze zrobił mi także Capcom kolejnymi odsłonami hitów w postaci Resident Evil 5 i Street Fighter 4, zaś z cyklu „przeżyjmy to jeszcze raz" nostalgicznie rozkleiła mnie odświeżona wersja Monkey Island.

Co do śmietnika

Wypada mi ze zgrozą przyznać, że nie zaliczyłem w zeszłym roku specjalnych rozczarowań. Może to wynikać z faktu, że do większości gier staram się podchodzić z dużą dozą rezerwy, a w tytuły cuchnące na kilometr kloaką nie zwykłem grać. Lekko skwasił mnie fakt, że nowy Bionic Commando wypadł dużo gorzej niż remake oryginału na XBLA, niespecjalnie urzekł mnie też innowacyjny na siłę Wolfenstein. Mógłbym też powiedzieć, że zawiodło mnie masowe przerzucanie premier na 2010, ale nie powiem – i tak nie miałbym kiedy w to wszystko zagrać.

Rok sequeli

Po cyferkach widniejących przy tytułach największych hiciorów minionego roku ewidentnie da się odczuć, że znajdujemy się mniej więcej w połowie żywota obecnej generacji konsol. Tak, 2009 to zdecydowanie rok sequeli, dobrze jednak, że przynajmniej udało im się utrzymać poziom. Assassin's Creed 2, Uncharted 2, Modern Warfare 2 – te i inne kontynuacje napędzały rynek przez ostatnie parę miesięcy. Na szczęście nie zabrakło także zdrowej dawki świeżej krwi w postaci Brütal Legend, Borderlands czy Arkham Asylum.

W tematach ogólnobranżowych – z otwartymi ramionami powitałem oczekiwaną z dawien dawna obniżkę cen konsol. Szkoda, że tak późno, ale najważniejsze, że wreszcie się doczekaliśmy. Poza tym z zadowoleniem odnotowałem ciągły rozwój Poznań Game Arena. To nie jest jeszcze impreza na poziomie światowym, ale z roku na rok jest zdecydowanie coraz lepiej. Oby tak dalej, bo potrzebujemy w Polsce takiego – za przeproszeniem – „eventu" z prawdziwego zdarzenia.

Najważniejszym wydarzeniem roku była dla mnie wizyta w naszym kraju Video Games Live – to nie tylko fajowa inicjatywa i dwie godziny świetnej rozrywki, ale też dowód na to, że Polska coraz lepiej wtapia się w resztę grającego świata i jest coraz częściej zauważana jako pełnowartościowy rynek. Co niestety przywodzi mnie do największego rozczarowania – ciągły brak oficjalnego polskiego Live'a. Nie będę się pastwił, powiem tylko krótko: Panie i panowie z Microsoftu, to już naprawdę najwyższy czas!

6 sierpnia, oficjalnie przestajemy nabijać się z cosplayowców, po tym, jak Miku w kaftanie bezpieczeństwa z logo Arkham Asylum biega po podliskim parku i straszy staruszki

BLAZZ

Hity

Rok 2009 nie zapisze mi się może w pamięci jako obfitujący w megahity, ale nie da się ukryć, że ukazało się kilka zaskakująco dobrych gier (Borderlands, Batman: AA), i kilka tak dobrych, jak można się było spodziewać (Resident Evil 5, Halo 3: ODST, Assassin's Creed 2). Cieszę się także, że Sony wreszcie atakuje ekskluzywnymi grami na naprawdę wysokim poziomie. Killzone 2 i inFamous to tytuły, obok których miłośnicy dobrych gier nie powinni przejść obojętnie. Wiadomą grę ostentacyjnie pomijam – nie moja bajka.

Kity

Crapów mi w tym roku na szczęście oszczędzono. Kilka tytułów nie spełniło moich oczekiwań – tu wymienić muszę przede wszystkim WWE Legends, w którym nie znalazłem głębi, na jaką czekałem. Mimo, że Assassin's Creed 2 wymieniłem w hitach roku, nie jestem w stanie przepuścić tej okazji do wylania kubła pomyj na tę grę, a w zasadzie na ostatnią godzinę rozgrywki. To jedna z najgorszych rzeczy, jakie widziałem na konsolach: obraża inteligencję gracza i zanudza fatalnymi elementami gameplayowymi. Porażka.

No nie wiem...

Zawsze łatwiej narzekać, niż znajdować cechy pozytywne. Pod względem growym rok 2009 wypada blado przez przełożenie wielu dużych premier na 2010, przez co ilość hitów nie powaliła. Jeśli dodać do tego agonię poważnych gier na platformy Nintendo oraz skupianie się producentów konsol na rzeczach niehardkorowych (Dildo? Natal?) to maluje się nam obraz roku wyjątkowo każualowego (co mi nie do końca pasuje, i wielu z Was zapewne także). Obrazu przeciętności dopełnia brzydkie PS3 Slim (a przecież poprzedniczki były takie śliczne!), a także kompletnie z kosmosu wycenione nowe inkarnacje przenośnych konsolek, które nie za bardzo wiadomo dla kogo są. Bo na pewno nie dla mnie.

To globalnie, ale przenieśmy się nad Wisłę. Największy zawód związany z rodzimym podwórkiem to jak dla mnie oczywiście skasowanie konsolowego Wiedźmina. Cierpię okrutnie, bo zmusiło mnie to do zagrania w tę grę na pececie, czego udało mi się uniknąć od dobrych kilku lat. Zbrukałem się. Mam nadzieję, że podobnego losu uniknie kontynuacja tej gry i Geralt trafi do szerszej publiczności. Słabe jest także to, że Microsoft nie stara się już nawet nawiązać z Sony walki na polskim rynku. Brak polskiego Live'a, pozbawianie graczy kodów na przeróżnego rodzaju dodatki, co zmusza do zaopatrywania się w gry za granicą, oraz brak lokalizacji gier, nijak ma się do coraz śmielszych starań konkurencji. Pora wziąć się w garść, zakasać rękawy i powalczyć o o klientów czymś więcej, niż propagandową stroną na Facebooku i banami.

Zapamiętam

Przez ostatnie dwanaście miesięcy ukazało się sporo świetnych produkcji, ale chciałbym wyróżnić jedną – The House of the Dead: Overkill. Swego czasu wystawiłem tej strzelaninie marne 8.0, ale nie wiedziałem wtedy, jaką niepraw-dopodobną (zombiaczą?) żywotność ma ten tytuł! Od momentu premiery zdążyłem grę ukończyć normalnie, w wersji reżyserskiej, z opcją dual-wield (jeden gracz – dwa wiiloty) oraz w kooperacji z przynajmniej trójką znajomych. Teksty głównych bohaterów znam na pamięć, a soundtrack nucę pod prysznicem. W 2009 do żadnej gry nie wracałem tak często.

Zapomnę

Japońskie rpgi na dużych konsolach. Wciąż je kocham, ale już dawno nie miałem okazji bawić się czymś, co spełniało moje oczekiwania. Infinite Undiscovery, Star Ocean, Last Remnant czy Tales of Symphonia 2 – wszystkim czegoś brakowało. Powodem jest ogólna niemoc japońskich twórców, którym nagle z trudem przychodzi sklecenie angażującej fabuły czy sensownego systemu walki. Gdzie nie spojrzę widzę schemat na schemacie oraz niedbałe wykonanie. Mam nadzieję jednak, że wraz z nowym rokiem sytuacja się zmieni – sporo sobie obiecuję po trzynastym Finalu i Tales of Graces.

Zauważyłem

Zeszły rok był bardzo dobry dla nas, polskich graczy. Polonizacje na konsolach Sony i Microsoftu rozpędziły się na dobre i mam nadzieję, że już nic, żaden kryzys ani piractwo, nie zatrzyma tego procesu. Polskie wersje językowe Dragon Age czy Uncharted 2 (i nie tylko ich) okazały się wielkimi przedsięwzięciami, również pod względem finansowym i pokazały, że jak się chce, również u nas można popchnąć rynek do przodu. Tłumaczenie nie tylko gier dla dzieci, ale również tych typowo dla dorosłych, powinno pomóc spopularyzować nasz ulubiony rodzaj rozrywki wśród rodaków i zapewnić mu podobny status, co na Zachodzie. Oby tak dalej.

Druga sprawa, również pozytywna, to rozładowanie przedświątecznego tłoku. Już od jakiegoś czasu gorący okres zaczynał się wraz z początkiem września, ale teraz został rozciągnięty aż do wiosny, a jak dobrze pójdzie, to obejmie też wakacje i w ten sposób będziemy się cieszyli wysypem hitów cały rok na okrągło. Wydawcy powinni wpaść na to już dawno, ale dobrze, że w ogóle tego dokonali. Wprawdzie było coś ekscytującego w patrzeniu, jak gry z jednego listopada starczyłyby na dwanaście miesięcy zabawy, ale prawda była taka, że nikt nie był w stanie tego ograć. Sporo wartościowych tytułów skazanych było w ten sposób na finansową porażkę. Mam nadzieję, że wyniki sprzedaży będą na tyle satysfakcjonujące, by nowy kalendarz wydawniczy przyjął się na dobre.

GONZO

Zamiotły

Rytm w tym roku wybijały kawałki z DJ Hero zmieniając moje mieszkanie w oazę epickiego melanżu. Nawet pomimo braku Dizzee Rascala i jego basożernego „Bonkers". Odpowiednią dawkę psychicznego niepokoju zapewnił Batman z wizytą w domu niespokojnej starości dla opętańców z Gotham. Nie obyło się bez czołobitnych póz po ukończeniu wychuchanego Modern Warfare 2, a zombiaki hurtowo padały w kilkunastogodzinnej sesji z Resident Evil 5. DS przypomniał, że rządzi z GTA, Laytonem, Zeldą, Chrono Triggerem i Rhythm Heaven.

Zakurzyły

Pierwszy raz tak bardzo rozczarowałem się nowym Pro Evo, ostatecznie zmieniając religię na tę, której przewodzi kapłan mantrujący „It's in the game!". Na Wii ukazało się kilka wyczekiwanych tytułów, ale jak nigdy dotąd miałem wrażenie, że poza imprezami konsola zaczyna niebezpiecznie przyciągać kurz i zmieniać barwę na Dust Silver. Muszę też w końcu nakopać hype'owi, bo odebrał mi część radości z poznawania znakomitego Uncharted 2 i nie stałem się wyznawcą tej gry. Damn you, internet forums!

Pozamiatane

Jeśli miałbym cokolwiek zarzucać ostatnim 12 miesiącom, to spowodowanie narastania u mnie uczucia déjà vu. Rynek gier video jest przebogaty, gdziekolwiek człowiek spojrzy, widać przejawy kreatywności, świeżości i nowości. Autorzy każdy tytuł reklamują unikalną zawartością, starają się odróżnić od reszty, zamiast klepać kopie sprawdzonych klisz growych, i nawet często im to wychodzi. A jednak gdy się spojrzy na końcówkę roku i sequele Uncharted, Assassin's Creed i Modern Warfare, można się popukać w czoło – dwa lata temu cały świat podskakiwał na fotelach na dźwięk dokładnie tych samych tytułów. Powtórzę: dokładnie tych samych. Czy jesteśmy skazani na bezlitośnie wymierzone cykle produkcyjne? Chyba jednak nie, więc śpijmy spokojnie i bez obaw, że każde święta będą przypominać poprzednie, dopóki wydawcy nie wyżną do cna potencjału swoich flagowych serii. Z jakości wspomnianych gier jestem bardzo zadowolony, zabrakło mi jedynie większego wyboru na półkach. Już nie wierzę w zaistnienie Nintendo w Polsce podczas obecnej generacji konsol, ale przy takim tempie (równym zero) można śmiało założyć, że nawet następczyni Wii odbije się od polskiej kotliny growej, jak koleżka w dresie od selekcji w warszawskich klubach. Z drugiej strony, mogło być gorzej. Prawa do dystrybucji mogła zdobyć firma znikąd i wpaść na pomysł lokalizacji największych produkcji. Galaktyka Super Mariana byłaby nie do strawienia. Taki niewinny żarcik, Polskę uznam za kraj cywilizowany dopiero, gdy Wii i DS nie będą konsolami podziemnymi. Czyli kiedy?

FAN

Zarządziło

Zapewne domyślacie się, jaką grę zamieszczę wśród najlepszych w 2009 roku. Naturalnie musi pojawić się Halo 3: ODST. Może i nie jest to najwybitniejsza część serii, ale fantastycznie łączy klimat Halo 3 z zupełnie nowym podejściem do rozgrywki. W dodatku dostarcza zestaw wszystkich mapek oraz tryb Firefight. I ta boska muzyka! Poza tym Borderlands, Modern Warfare 2, Muramasa, Batman: Arkham Asylum i Uncharted 2. Nawet Naruto na PS2 dał radę! Świetne były również dodatki do GTA IV.

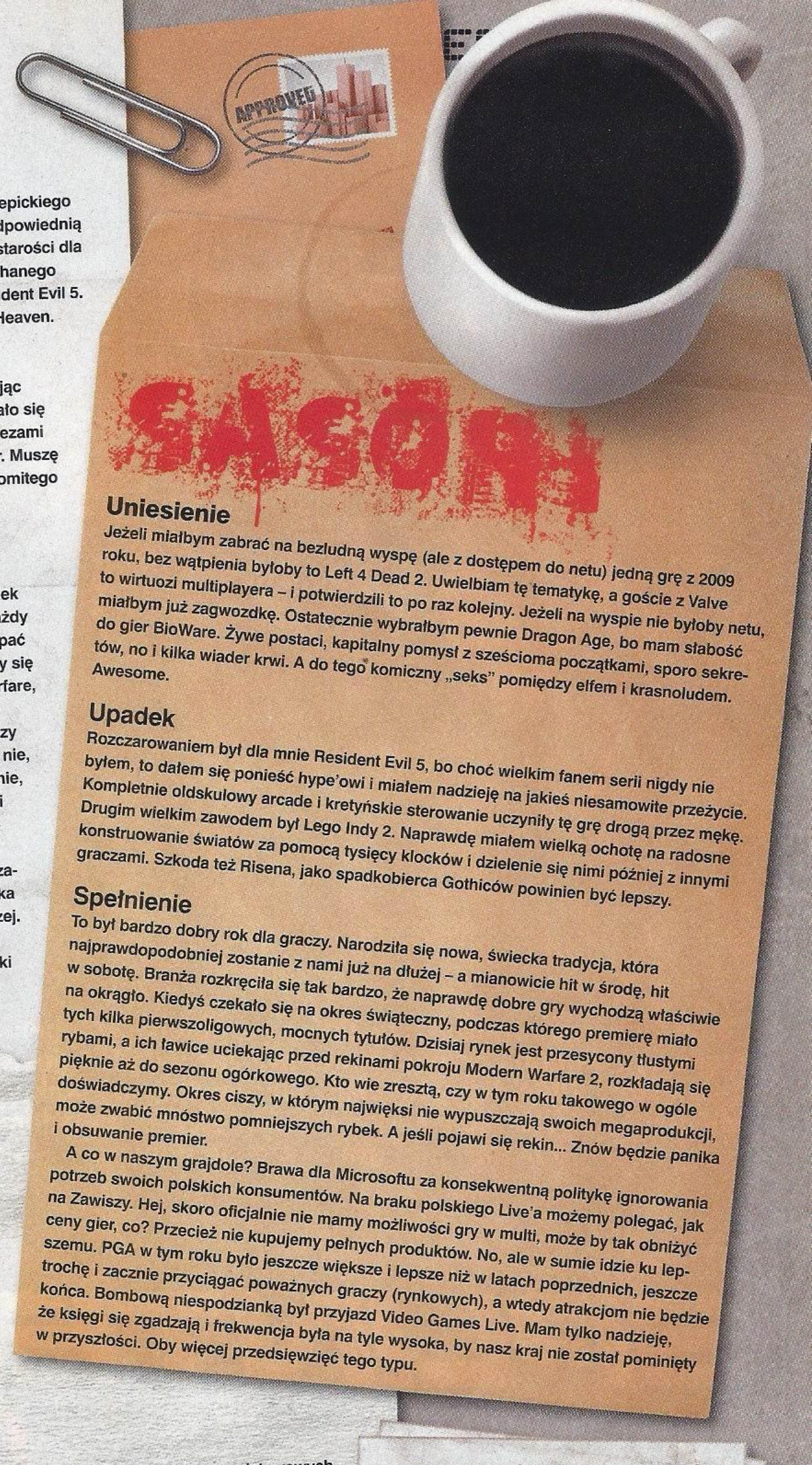
Kryzys formy

PlayStation Portable czekało na mobilne Gran Turismo, jak na objawienie, a gra okazała się być pozbawiona podstawowych trybów. Miałem wrażenie, że przygotowano ten tytuł tylko po to, by sprzedać nową wersję PSP. Wielka szkoda. Jednak nic nie rozczarowało mnie tak mocno w 2009 roku, jak drugi dodatek do Mass Effect. Liczyłem na nawiązania do kolejnej części, a dostałem wirtualną strzelnicę... Wielką wpadką było również Naruto Shippuden Legends: Akatsuki Rising na PSP. Grać się w to nie dało.

Summa summarum

W 2009 roku grałem w to samo, co w 2008 roku, czyli w Halo 3, choć zacząłem coraz bardziej odczuwać zmęczenie materiału. Naturalnie później przerzuciłem się na ODST, ale szybko okazało się, że większość kumpli gra w Firefight tylko ze względu na osiągnięcia. Nawet zestaw nowych mapek nie przywrócił Halo 3 do życia, a premiera Modern Warfare 2 ostatecznie pozbawiła mnie znajomych, z którymi grałem w ten tytuł. Pozostaje mi czekać na Halo: Reach. I tylko szkoda, że nadal nie można oficjalnie grać na Xbox Live. Naprawdę mam nadzieję, że 2010 rok przyniesie zmiany na tym polu.

Ubiegły rok na pewno zapamiętam, jako czas największej migracji hitów. Modern Warfare 2 doprowadził do globalnej ucieczki większości wydawców. Kto nie zdążył z premierą przed nowym Call of Duty, ten musiał przerzucić grę na początek roku. Co wcale nie było takim dobrym pomysłem, bo pierwszy kwartał wypełnił się po brzegi mocnymi tytułami. Tych nie brakowało i w poprzednich dwunastu miesiącach. Dla mnie jedną z największych niespodzianek był Batman: Arkham Asylum, który zabijał klimatem, oprawą graficzną i pomysłami. Kto by pomyślał, że Batman doczeka się tak genialnej gry. Niestety, kilka pewniaków mnie rozczarowało. Killzone 2 może i zachwycił grafiką, ale powolna, taktyczna rozgrywka kompletnie mnie odrzuciła. Skończyłem i odłożyłem na półkę. Podobnie jak i Uncharted 2. To na pewno wielkie gry, ale nie miałem ochoty zagrać ponownie. Zanudziła mnie też Forza Motorsport 3, a zaskoczył NFS: Shift.



SASOM

Uniesienie

Jeżeli miałbym zabrać na bezludną wyspę (ale z dostępem do netu) jedną grę z 2009 roku, bez wątpienia byłoby to Left 4 Dead 2. Uwielbiam tę tematykę, a goście z Valve to wirtuozi multiplayera – i potwierdzili to po raz kolejny. Jeżeli na wyspie nie byłoby netu, miałbym już zagwozdkę. Ostatecznie wybrałbym pewnie Dragon Age, bo mam słabość do gier BioWare. Żywe postaci, kapitalny pomysł z sześcioma początkami, sporo sekretów, no i kilka wiader krwi. A do tego komiczny „seks" pomiędzy elfem i krasnoludem. Awesome.

Upadek

Rozczarowaniem był dla mnie Resident Evil 5, bo choć wielkim fanem serii nigdy nie byłem, to dałem się ponieść hype'owi i miałem nadzieję na jakieś niesamowite przeżycie. Kompletnie oldskulowy arcade i kretyńskie sterowanie uczyniły tę grę drogą przez mękę. Drugim wielkim zawodem był Lego Indy 2. Naprawdę miałem wielką ochotę na radosne konstruowanie światów za pomocą tysięcy klocków i dzielenie się nimi później z innymi graczami. Szkoda też Risena, jako spadkobierca Gothiców powinien być lepszy.

Spełnienie

To był bardzo dobry rok dla graczy. Narodziła się nowa, świecka tradycja, która najprawdopodobniej zostanie z nami już na dłużej – a mianowicie hit w środę, hit w sobotę. Branża rozkręciła się tak bardzo, że naprawdę dobre gry wychodzą właściwie na okrągło. Kiedyś czekało się na okres świąteczny, podczas którego premierę miało tych kilka pierwszoligowych, mocnych tytułów. Dzisiaj rynek jest przesycony tłustymi rybami, a ich ławice uciekając przed rekinami pokroju Modern Warfare 2, rozkładają się pięknie aż do sezonu ogórkowego. Kto wie zresztą, czy w tym roku takowego w ogóle doświadczymy. Okres ciszy, w którym najwięksi nie wypuszczają swoich megaprodukcji, może zwabić mnóstwo pomniejszych rybek. A jeśli pojawi się rekin... Znów będzie panika i obsuwanie premier.

A co w naszym grajdole? Brawa dla Microsoftu za konsekwentną politykę ignorowania potrzeb swoich polskich konsumentów. Na braku polskiego Live'a możemy polegać, jak na Zawiszy. Hej, skoro oficjalnie nie mamy możliwości gry w multi, może by tak obniżyć ceny gier, co? Przecież nie kupujemy pełnych produktów. No, ale w sumie idzie ku lepszemu. PGA w tym roku było jeszcze większe i lepsze niż w latach poprzednich, jeszcze trochę i zacznie przyciągać poważnych graczy (rynkowych), a wtedy atrakcjom nie będzie końca. Bombową niespodzianką był przyjazd Video Games Live. Mam tylko nadzieję, że księgi się zgadzają i frekwencja była na tyle wysoka, by nasz kraj nie został pominięty w przyszłości. Oby więcej przedsięwzięć tego typu.

13 października, podtytuł Początek wybrano celowo. Dwa razy DrMax tracił save'a i zaczynał zabawę od nowa, aż w końcu testowy Xbox zaliczył RRoDa. Był drugi...

INFO
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: KWIECIEŃ 2010
KONSOLA: XBOX 360

Sam Fisher już widział trzy zielone światełka w tunelu, a to miała być ostatnia przedpremierowa zapowiedź Conviction. Niestety, Ubisoft znienacka – niczym Sam wyskakujący z ciemności, by skręcić kark swojej ofierze – powiadomił, że gra ukaże się dopiero w kwietniu

JUŻ GRANE!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION™

Nawet się nie zdziwiłem, gdy usłyszałem te nowiny. Jako supertajny agent specjalny eNplusa dostałem się do pilnie strzeżonej siedziby Ubisoft Montreal w Kanadzie i przetestowałem najnowszy, poskładany do kupy tuż przed świętami build Splinter Cell: Conviction. To, co zobaczyłem, nie napawało optymizmem – gra zaliczała crasha za crashem co kilka minut. Pamiętam, jak Cubituss w relacji z testowania Chaos Theory napisał coś w stylu, że ekipa z Montrealu to mistrzowie programowania, bo przygotowali wczesny kod gry, który ani razu się nie wywalił, choć grupa dziennikarzy męczyła go kilka godzin. Chciałbym potwierdzić te słowa, ale najwyraźniej z tworzeniem gier na pierwszego Xboxa szło im lepiej niż na X360. Przesłuchując producenta Conviction, Alexa Pariseu, zapytałem o te crashe: „Pracujemy po minimum dwanaście godzin dziennie, jesteśmy bardzo zmęczeni, ale damy radę". Dziś już wiadomo, że nie dali.

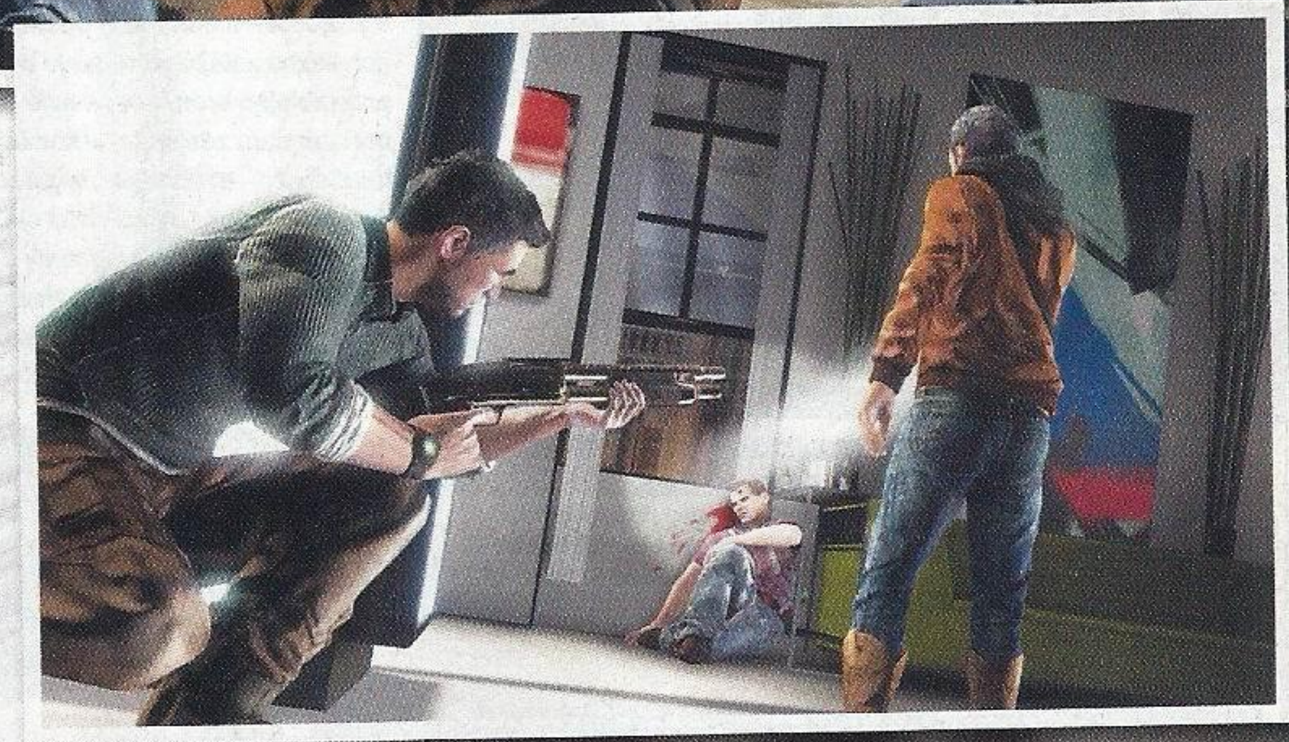
NOWE ZASADY

Czekamy na tę grę już ponad cztery lata, dwa dodatkowe miesiące nie robią wielkiej różnicy. Początkowo Conviction miało bardzo daleko odejść od założeń serii Splinter Cell, ale po około dwóch latach pierwszy projekt skasowano, a gra powróciła do fazy projektowania. „Zrobiliśmy cztery części opierające się na tych samych mechanizmach. Chcieliśmy zrobić coś nowego przy okazji piątej gry" – tłumaczy producent – „Jednak uznaliśmy, że to, co stworzyliśmy, to już nie jest Splinter Cell, dlatego postanowiliśmy zacząć od nowa". Skupiono się na postaci Fishera, na jego motywach. To człowiek, który stracił wszystko: pracę, przyjaciół, rodzinę, a państwo, któremu służył marnując sobie życie, odwróciło się od niego. „Historia Sama doszła do takiego momentu, że nie możemy już zrobić takiej gry, jak poprzednio". Splinter Cell zawsze był grą o ukrywaniu się w cieniu, powolnym planowaniu ataku, uczeniu się na pamięć schematu zachowań wrogów patrolujących teren. Grą dla cierpliwych, gotowych wielokrotnie powtarzać tę samą sekwencję, aż do opanowania jej w stopniu mistrzowskim. Pozostanie niezauważonym było najważniejszym punktem rozgrywki. „Przerywanie misji w poprzednich częściach miało sens, bo Sam pracował dla Third Echelon" – zauważa Pariseu – „Najważniejsze w jego pracy było nie dać się zauważyć, ale jeśli tak się zdarzyło, agencja zgarniała go do domu". Teraz Sam działa na własną rękę, więc nie ma sensu przerywanie zabawy, bo wróg zobaczył bohatera. „To dla nas ogromna zmiana, musieliśmy dać graczom narzędzia, by poradzili sobie, gdy zostaną odkryci, czyli tak naprawdę stworzyć całkowicie nowy system rozgrywki, który wcześniej nie był potrzebny".

KAMERA, AKCJA!

Koniec z przerywaniem misji, gdy zaalarmuje się przeciwników. Koniec z powtarzaniem jednego etapu po sto razy.

Sam biegający po parku w biały dzień? Ten screen przypomniał mi pierwszą, skasowaną wersję Conviction. Co z niej zostało? Niewiele. W pierwszej misji można uderzyć samochód, żeby włączyć alarm i przyciągnąć w ten sposób uwagę strażników pilnujących wejścia do muzeum



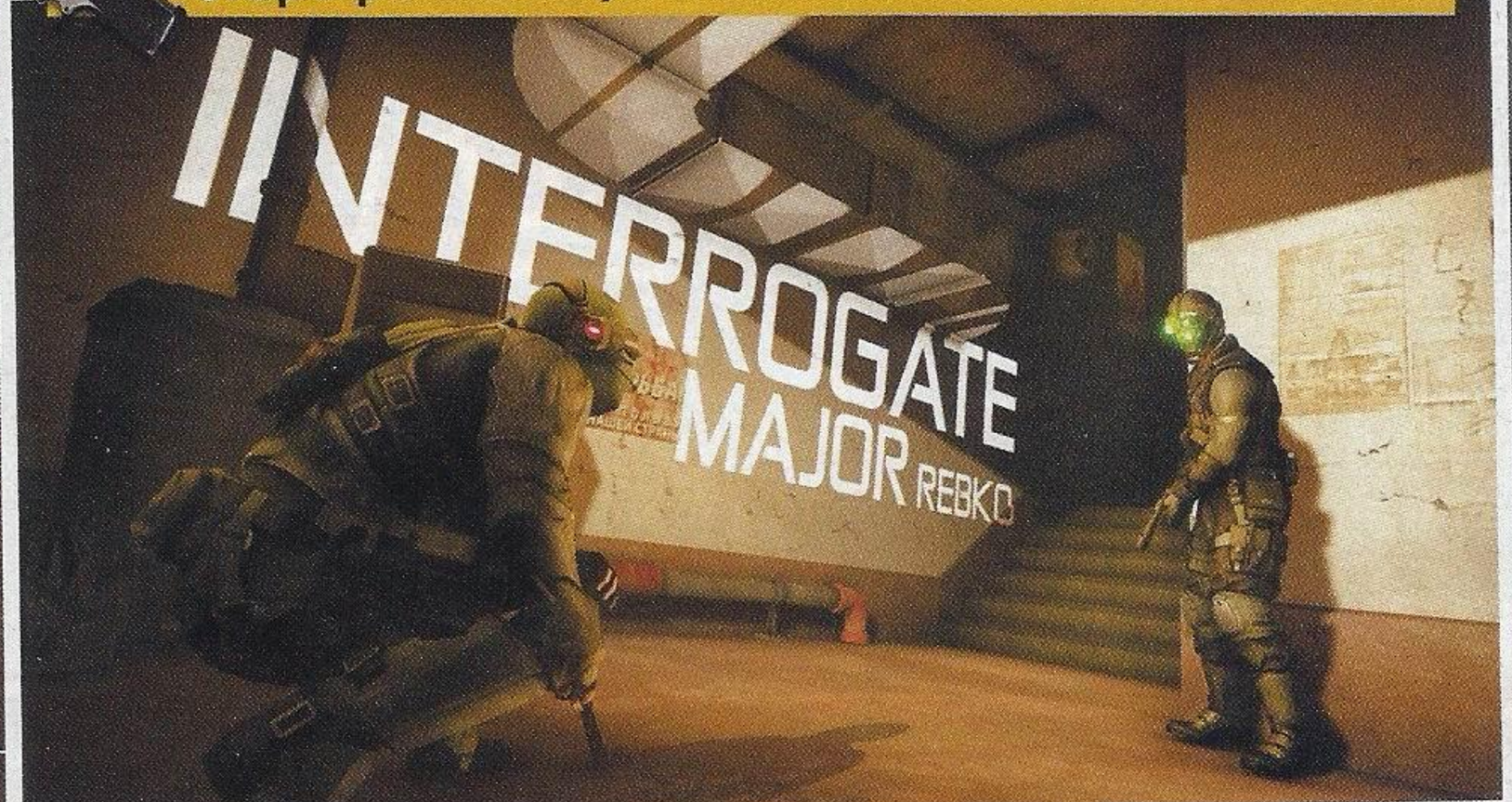
Koniec ze starym Splinter Cell. Czy fani znajdą tu coś dla siebie? „Oczywiście, pozostając w cieniu masz największą szansę ukończyć grę. W otwartej walce szybko zginiesz, zwłaszcza na poziomie trudności 'realistic', gdzie kilka kulek posyła Fishera do piachu. Ba, jeden headshot może go pozbawić życia. Poza tym na początku walczysz z płotkami, z narkotykowymi dilerami, więc może się wydawać, że gra jest łatwa, ale później zmierzysz się z najemnikami organizacji Black Arrow, a w końcu nawet z agentami Third Echelon, równie zabójczymi, co Sam". Niestety, na pięciu poziomach, które miałem przyjemność sprawdzić, tylko raz natrafiłem na najemnika Black Arrow, a tak walczyłem z niezbyt rozgarniętymi przeciwnikami. Poza tym grałem na „normalu", więc nie mogę potwierdzić słów producenta.

Gra rozpoczyna się na Malcie, gdzie Sam szuka zabójcy córki. Podwieczorek na świeżym powietrzu przerywa kelner, wręczając bohaterowi telefon. Dzwoni Anna „Grim" Grimsdottir, znana z poprzednich części jako „głos w słuchawce służący radą". Skoro ona odnalazła Fishera, na jego tropie są też agenci Third Echelon. Trzeba się szybko zwijać, w stronę bohatera zbliżają się uzbrojone typy. Bohater ma przy sobie tylko pistolet z tłumikiem, ale używałem go we wszystkich misjach, bo lepiej załatwiać sprawy po cichu.

ZASTRZEL ICH, SAM

Nowe mechanizmy rozgrywki poznałem w bardzo nietypowym tutorialu. To retrospekcja, akcja toczy się w domu bohatera, który kładzie córkę do snu i tłumaczy jej, że nie musi się bać ciemności. To tutaj dowiedziałem się, że gdy Sam chowa się w cieniu i jest niewidoczny, obraz staje się czarno-biały. Reżyser kreatywny Max

Koniec z przerywaniem misji, gdy zaalarmuje się przeciwników. Koniec z powtarzaniem jednego etapu po sto razy. Koniec ze starym Splinter Cell



KOOPERACJA

Mechanizmy rozgrywki w koopie są identyczne, jak w singlu. Tu również można przesłuchiwać wrogów, niestety nie da się wykonać akcji drużynowej – najpierw jeden gracz łapie ofiarę i decyduje, o co obić jej paskudną gębę (rozbicie nosa o drzwi sejfu szalenie mi się spodobało), po czym puszcza nieszczęśnika i teraz drugi może pobawić się w oprawcę (albo nie, pierwszy może kontynuować). Filmy wyjaśniające fabułę i informacje dotyczące celów misji wyświetlają się na ścianie. Trochę inaczej, niż w przypadku przygód Fishera wygląda Mark & Execute, bo obaj gracze mogą zdjąć zaznaczone cele, przy czym wystarczy, że tylko jeden z nich dostanie prawo do użycia tego mechanizmu.

W singlu nie znajdziecie opcji ratowania postrzelonego i powalonego partnera. Leżący może spokojnie czekać na pomoc i wtedy nikt się nim nie interesuje, albo zacząć strzelać narażając się na odpowiedź ze strony przeciwników. Koop wydawał mi się maksymalnie dopieszczony do momentu, gdy ktoś chwycił sterowanego przeze mnie agenta za szyję i przyłożył mu lufę do skroni. Musiałem wybrać moment, by uderzyć gościa głową lub łokciem, by odsłonić napastnika i dać partnerowi szansę zdjęcia drania. Problem w tym, że przeciwnik zamiast zasłaniać się moją postacią, bez sensu ustawił się bokiem i dostał od razu kulkę w łeb od drugiego agenta. W pełnej wersji nie powinno być takich wtop, bo grałem wraz z producentem koopa, który od razu zanotował, że trzeba to poprawić.

MÓW, CO WIESZ O SARAH!

„Córka Fishera na pewno pojawi się w grze" – zażartował Max Beland, reżyser kreatywny Conviction. Jasne, że się pojawi, widziałem ją przecież jako małą dziewczynkę w tutorialu. To się liczy, prawda? W grze nie zobaczymy zbyt wielu przerywników filmowych: „Moim marzeniem jest, żeby w ogóle ich nie było, stąd pomysł, aby wyświetlać na ścianach filmy wyjaśniające fabułę i wszelkie informacje dotyczące celów misji". Zaskakujące, jak bardzo w całym Ubi Montreal widać niechęć do nieinteraktywnych scenek. Producent Prince of Persia: Zapomniane Piaski również podkreślał, że chciałby, aby w grze było jak najmniej tego typu przerywników.

Jak już pisałem w tekście głównym, ciężko wyczuć, kto stoi po stronie Sama, a kto chce go wykorzystać. Zdenerwowała mnie Grim, gdy obiecywała Fisherowi, że da mu pogadać z córką przez telefon, a następnie po kilku minutach zadzwoniła i przeprosiła, że jednak nic z tego. Co ona kombinuje?

W sumie bohater trafi do jedenastu miejsc, między innymi odwiedzi siedzibę Third Echelon, a także pobuszuje w Waszyngtonie, co od razu skojarzyło mi się z Modern Warfare, ale autorzy nie chcieli zdradzić, czy terroryści wysadzą Biały Dom. W późniejszych misjach do walki z Samem staną najemnicy Black Arrow, organizacji należącej do firmy niejakiego Luciusa Gallarda, dobrego znajomego Toma Reeda rządzącego Third Echelonem. Węszę spisek.

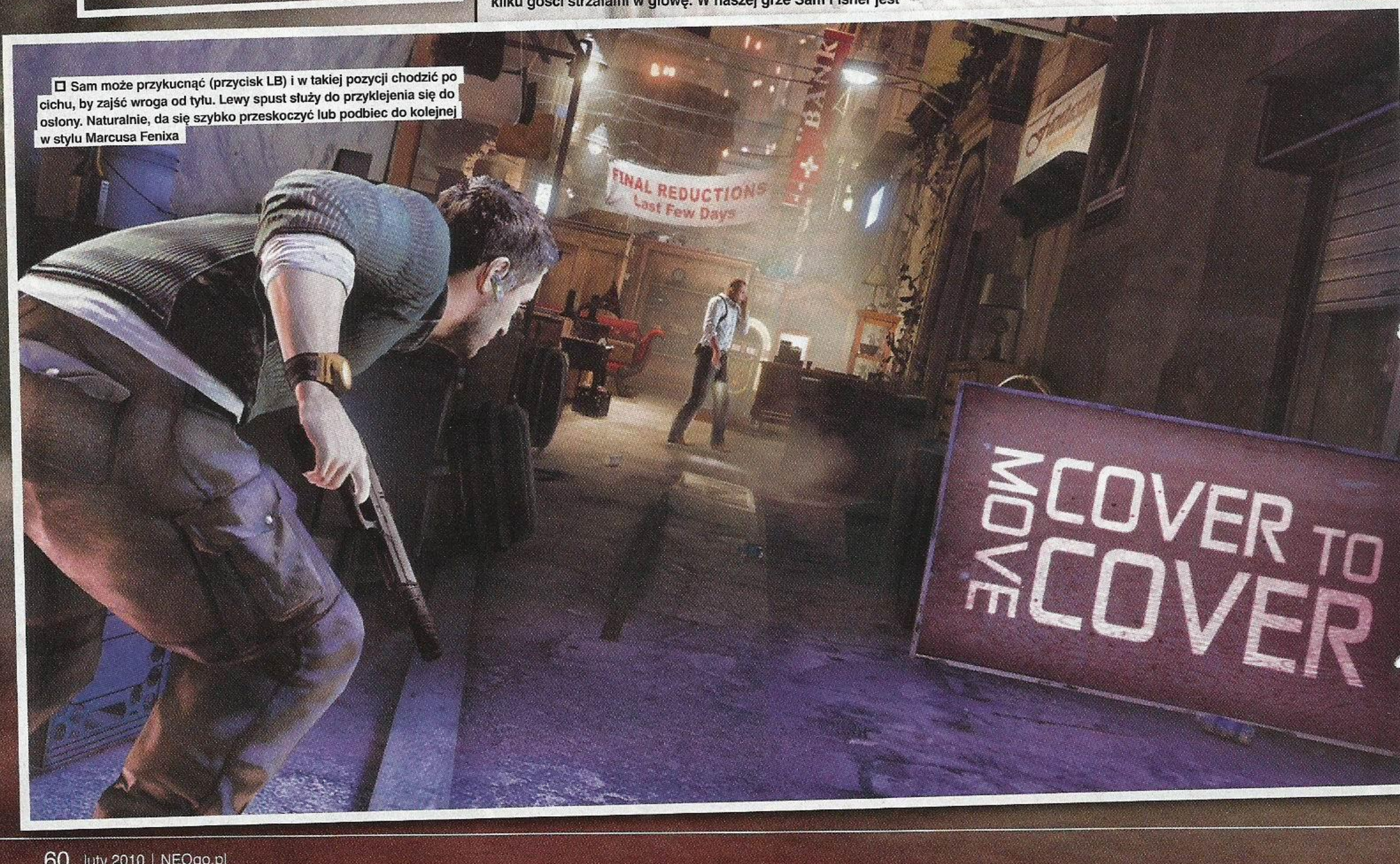
Beland wyjaśnia: „W tego typu grach nigdy nie wiesz, czy już jesteś ukryty, czy jeszcze Cię widać. Musisz popatrzyć na wskaźnik – na postaci, na HUDzie – żeby mieć pewność. W Conviction wiesz to od razu, bo znikają kolory. Nie da się tego przeoczyć". Tylko przeciwnicy oraz elementy otoczenia, które da się zniszczyć (żyrandol, beczka z wybuchową substancją) nie tracą kolorów, żeby łatwo rzucały się w oczy.

Nie rozmowa z córką, a walka z rabusiami była najciekawszym elementem tutoriala. Frajerzy, fatalnie wybrali dom do obrabowania, dzięki czemu przetestowałem Mark & Execute – mechanizm pozwalający zaznaczyć kilka celów (ich liczba zależy od rodzaju broni, a można ją zwiększyć przerabiając broń, oczywiście za gotówkę), które następnie bohater sam zdejmuje, automatycznie zasadzając im headshoty – trzeba tylko wybrać moment i nacisnąć Y. Max Beland wyjaśnia, skąd wziął się pomysł na ten element rozgrywki: „Oglądaliśmy filmy o Bondzie, Bournie, również „Uprowadzoną" z Liamem Neesonem i tam każdy superagent potrafi wpaść do pomieszczenia i w mgnieniu oka zabić kilku gości strzałami w głowę. W naszej grze Sam Fisher jest najlepszym agentem na świecie, więc powinien umieć robić takie rzeczy. Musi się to dziać automatycznie, bo ruszając celownikiem za pomocą gałki analogowej nigdy nie dałbyś rady zrobić tego równie szybko i równie skutecznie".

Obawiałem się, że Mark & Execute mocno ułatwi rozgrywkę, jednak nie miałem racji. Przede wszystkim, tej techniki nie da się używać cały czas, a żeby móc z niej skorzystać, trzeba najpierw po cichu zabić jednego wroga gołymi rękoma. Liczy się zajście od tyłu i skręcenie mu karku, ale równie dobrze można wdrapać się na rurę podwieszoną pod sufitem i w odpowiednim momencie spaść ofierze na głowę. Nie zauważyłem, żeby Fisher robił słynny szpagat pozwalający mu utrzymać się pod sufitem, a szkoda, bo skręcanie karku przechodzącemu poniżej przeciwnikowi w takiej pozycji było bardzo widowiskowe i sycące.

NOCNY ŁOWCA

Zdziwiłem się jak rzadko czułem potrzebę skorzystania z Mark & Execute. W większości przypadków wrogów



Sam może przykucnąć (przycisk LB) i w takiej pozycji chodzić po cichu, by zajść wroga od tyłu. Lewy spust służy do przyklejenia się do osłony. Naturalnie, da się szybko przeskoczyć lub podbiec do kolejnej w stylu Marcusa Fenixa

☐ Spies vs. Mercs wyleciało, bo autorzy woleli skupić się na koopie, ale jest jeszcze jeden powód – tryb kooperacji był popularniejszy, SvM bawiła się wąska grupa odbiorców. Najwyraźniej podjęto decyzję, żeby nie tracić czasu na tworzenie tego trybu, skoro już i tak nad grą pracuje ponad 200 osób, a jak wiadomo, znowu zaliczyła obsuwę. Wielka szkoda, SvM rządziło. Może... DLC?

zabijałem headshotami celując samemu, poza tym radość sprawiała mi zabawa z nimi w kotka i myszkę, a nie szybkie zabijanie. Z daleka rozwalałem kolejne źródła światła bezczelnie powiadamiając uzbrojonych bandziorów, że jestem w pobliżu i na nich poluję. Bo tym razem Sam Fisher jest łowcą, on nie ukrywa się w ciemnościach, by przeżyć, tylko po to, by łatwiej dopaść ofiarę. Strzelałem do żarówek i reflektorów, wyskakiwałem przez okno i chwytając się rur i parapetów przechodziłem wokół budynków, wchodziłem do środka z różnych stron, zachodząc tym samym wrogów od tyłu lub z boku i wzbudzając panikę. Ba, nawet radośnie pokazywałem im się na moment, po czym uciekałem w mrok. W miejscu, gdzie widzieli Fishera po raz ostatni, pojawiała się przezroczysta sylwetka o białych konturach – w ten punkt strzelali, rzucali granaty, podchodzili sprawdzić, czy jestem w okolicy. Tu wyszła ich głupota, uśmiałem się widząc ziomka podbiegającego do miejsca, w którym stałem jakieś pół minuty wcześniej, akurat takiego, że z kilometra było widać, czy jestem w pobliżu czy uciekłem. Gość stanął pół metra od sylwetki, wycelował w nią karabin i głośno krzyknął: „Gdzie on się podział?". Pechowo dla niego partner, który miał go osłaniać, również gapił się w to miejsce, więc nie zauważyli, jak ich zaznaczyłem i posłałem do piachu używając Mark & Execute.

Podobnie jak w Batmanie, najbardziej podobało mi się zdejmowanie wrogów pojedynczo, podczas gdy reszta bezskutecznie mnie poszukiwała. Duży plus za świetne komentarze, jakie rzucają w takich sytuacjach. Dokładnie wiadomo kto przeładowuje broń, a kto panikuje. Krzyczą, że nie odpuszczą, a gdy gracz nagle postanawia rozerwać towarzystwo granatami, albo gasi światła, czego wcześniej nie robił, przeważnie jeden z przeciwników krzyczy do swoich, by uważali, bo Fisher zmienił taktykę walki. Czasami te komentarze włączają się w nieodpowiednich momentach, ogólnie jednak mogą się podobać, bo pogłębiają uczucie wsiąknięcia w świat gry.

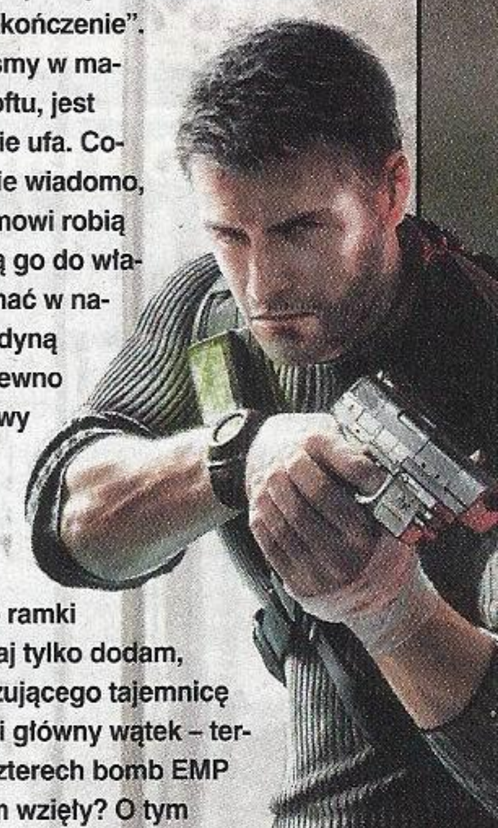
Początkowo Conviction miało daleko odejść od założeń serii, ale po dwóch latach projekt skasowano, a gra powróciła do fazy projektowania

SPLINTER SERIAL

Fisher jest jednoosobową armią, ale nie w stylu postaci granych przez Stallone'a i Schwarzeneggera, tylko w rodzaju Jasona Bourne'a. Grając, pozostając w cieniu, czułem się naprawdę mocny, jednak najbardziej przypadły mi do gustu przesłuchania. Sam mocno trzyma ofiarę, a gracz decyduje, w jaki sposób zmusić ją do gadania. Agent Black Arrow próbował załatwić bohatera nożem, ale ten wykręcił mu rękę, przechwycił broń i przebił mu ostrzem dłoń, przybijając ją do pieńka. Inni goście mieli więcej szczęścia, twarzą jednego rozbiłem lustro w toalecie oraz pisuar, drugiego omal nie wyrzuciłem przez okno. Możliwości gnębienia przesłuchiwanego zawsze jest kilka, można spróbować wsadzić mu łeb do fortepianu i zamknąć klapę albo przejechać gębą po klawiszach. Po paru takich akcjach goście wymiękają i zaczynają sypać, więc najczęściej nie da się przetestować wszystkich dostępnych „narzędzi tortur".

Jedno przesłuchanie szczególnie utknęło mi w pamięci. Sam dość szybko został złapany przez Third Echelon, ale Grim postanowiła pomóc mu w ucieczce, przy czym poprosiła Fishera, by trochę ją obił, co pozwoliłoby odsunąć od niej podejrzenia. Bohater wahał się, ale gdy zaczęła opowiadać, że on wcale nie wie, co stało się z jego córką i że ona wciąż żyje, Fisher zareagował bardzo nerwowo. Rzucił dziewczynę na metalową szafkę, uderzył ją w twarz i naprawdę mało brakowało, by ją zastrzelił.

Spokojnie, to bardzo mały spoiler. Nie mam zielonego pojęcia czy Sarah żyje, czy nie. Max Beland mówi: „Mamy nieliniową fabułę, mnóstwo retrospekcji, ale też skoków w przyszłość, a żebyś się nie zgubił, każda nowa scena będzie opisana w stylu 'trzy godziny wcześniej', 'dwa dni później'. Oglądaliśmy Memento oraz seriale 24 i Lost, więc dowiedzieliśmy się jak tworzyć pokręcone scenariusze – nie domyślisz się, jak wygląda zakończenie". W opisie postaci, jaki dostaliśmy w materiałach prasowych od Ubisoftu, jest napisane, że Fisher nikomu nie ufa. Conviction wyjaśni dlaczego – nie wiadomo, czy postacie pomagające Samowi robią to dla niego, czy wykorzystują go do własnych celów. Fabuła ma trzymać w napięciu do samego końca, a jedyną osobą, o której wiem, że na pewno będzie zła, jest Tom Reed, nowy szef Third Echelon.



FABULARNE MULTI

Po więcej szczegółów dotyczących fabuły zapraszam do ramki „Mów, co wiesz o Sarah!", tutaj tylko dodam, że obok historii Sama rozwiązującego tajemnicę śmierci córki, będzie też drugi główny wątek – terroryści grożą wysadzeniem czterech bomb EMP w Waszyngtonie. Skąd się tam wzięły? O tym

☐ Czy gra jest casualowa? „Na pewno jest bardziej przystępna niż poprzednie, sterowanie jest intuicyjne, a jeśli chodzi o poziom trudności i nowe mechanizmy – chodzi o iluzję bycia superagentem, tak jak FIFA daje iluzję bycia zawodowym piłkarzem" – Alex Pariseu

☐ Tryb Infiltration, o którym mowa w tekście, trzeba będzie odblokować „płacąc" za niego punktami Uplay. Zdobywa się je na specjalne konto po przejściu Conviction, ale także Assassin's Creed II i innych gier Ubi wydanych na dowolną platformę. Ciekawy pomysł

Podoba mi się, że mogę grać jak chcę. – spróbować powalczyć ostro, albo pozostać w cieniu i kombinować. Przekonuje mnie nowa filozofia skradania wg. Ubi Montreal

opowie tak zwany Splinter Cell: Conviction Prologue, czyli sześciogodzinny tryb kooperacji, stanowiący wprowadzenie do historii Fishera: „Zauważyliśmy, że ludzie chcą czegoś więcej niż arcade'owy multiplayer" – mówi producent, Alex Pariseu – „Dlatego stworzyliśmy koopa stanowiącego jednocześnie wprowadzenie do fabuły gry. Third Echelon dowiedział się, że skradzione z rosyjskiego arsenału bomby EMP mają zostać sprzedane na czarnym rynku. Żeby je przechwycić, Amerykanie muszą współpracować z Rosjanami". Bohaterowie tej historii, to Archer z Bostonu i Kestrel, agent Voronu, odpowiednika Third Echelon. Jak łatwo się domyślić, obaj panowie współpracują, bo muszą, ale nie darzą się sympatią i zaufaniem. Więcej o nich oraz trybie kooperacji znajdziecie w ramkach „Agentów dwóch" i „Kooperacja".

Na „prolog" będą składać się cztery mapy, które nie pojawią się w singleplayerze. Na tych samych mapach i dwóch dodatkowych da się również zagrać w tak zwane Deniable Ops, czyli cztery tryby multiplayerowe niepowiązane z fabułą gry. Ja sprawdziłem Hunter – zabawa polega na tym, by zlikwidować wszystkich przeciwników na mapie, a gdy to się uda, bohaterowie przechodzą na kolejną i tak cztery, pięć razy. Gdzie tkwi haczyk? Otóż, jeśli agenci zostaną dostrzeżeni, konsola wzywa wsparcie i pojawia się kilku kolejnych uzbrojonych koleżków, co z kolei negatywnie odbija się na punktacji końcowej. Warto dbać o wynik, bo punkty zbiera się, by kupować nowe bronie, ale także ubrania dla bohaterów.

Hunter to kapitalna sprawa, cały czas trzeba rozmawiać z partnerem, ustalać kto kogo zabija, pilnować sobie nawzajem pleców. Największą atrakcją dla miłośników serii będzie jednak Infiltration, hardcore'owy tryb, w którym nie wolno dać się zauważyć, bo oznacza to koniec misji. Likwidowanie żołnierzy stanie się trudniejsze ze względu na kamery obserwujące teren, lasery oraz wieżyczki strzelające do wszystkiego, co się rusza. Brzmi srogo, wygląda to na prawdziwy powrót do korzeni.

Niestety, zabraknie uwielbianego przez największych twardzieli trybu Spies vs. Mercs, w którym kilku graczy wcielało się w najemników i polowało na pozostałych odgrywających role szpiegów. Na pocieszenie pojawi się Face Off – dwóch graczy poluje na siebie, a ciekawe jest to, że dodatkowo punkty można zdobywać zabijając kręcących się po mapie wrogów sterowanych przez konsolę. Lepiej jednak tak ich zmanipulować, by udali się w miejsce, gdzie może czaić się drugi gracz, co być może wywabi go z kryjówki. Ostatni tryb to Last Stand, czyli survival w stylu Hordy, agenci bronią bomby EMP, ale stanie w miejscu nie zdaje egzaminu i trzeba odwracać uwagę przeciwników na przykład pokazując im się na moment i uciekając w cień.

SEKSOWNE SKRADANIE

Chciałbym zagrać w Conviction już dzisiaj, nie mogę się doczekać wyjaśnienia wielu wątków fabularnych. Szczególnie interesuje mnie wątek Victora Coste, z którym Sam Fisher służył w Navy Seals dwadzieścia lat wcześniej. Sam ma wobec niego dług, a ja nie powiem nic więcej, bo po pierwsze zabrania mi tego embargo, a po drugie – nie chciałbym psuć niespodzianki. Chcecie podpowiedź? Ekipie Ubi Montreal bardzo podobało się Call of Duty 4.

Chciałbym zagrać w Conviction również dlatego, że multiplayer jest taki, jak powinien być w każdej grze, a mianowicie można się bawić samemu z botami (oprócz „prologu") albo ze znajomym poprzez Live'a, system link, a nawet na podzielonym ekranie – uwielbiam kanapowego koopa i cieszy mnie, że właśnie w ten sposób będę mógł spędzić przy nowym Splinterze co najmniej kilkanaście godzin.

Jeszcze jedno. Nigdy nie byłem wielkim fanem serii, ale Conviction chętnie przejdę. Podoba mi się, że mogę grać jak chcę – spróbować powalczyć ostro, albo pozostać w cieniu i pokombinować. Przekonuje mnie nowa filozofia skradania się według Ubi Montreal: „Skradanie nie musi być powolne, jeden Twój błąd nie musi oznaczać końca misji. Działanie po cichu może być dynamiczne, płynne i seksowne" – powiedział Max Beland i w pełni się z nim zgadzam.

//Mielu

AGENTÓW DWÓCH

Archer i Kestrel znają te same sztuczki, co Fisher, a na dodatek mają do dyspozycji gadżety, które Sam zdobywa pod koniec gry – między innymi gogle pozwalające „widzieć przez ściany", czyli ustalić dokładną pozycję wrogów znajdujących się w bliskiej odległości – również tych będących w innych pomieszczeniach. Działa trochę jak sonar, trzeba stale odświeżać obraz, żeby mieć dokładny podgląd sytuacji. Średnio sprawuje się w ruchu, są zakłócenia obrazu, więc jest to raczej narzędzie pomagające zaplanować atak, niż gadżet, którego można stale używać, co sprawiłoby, że rozgrywka byłaby banalnie łatwa.

Zapytałem producenta, czy Archer i Kestrel będą powiązani z Fisherem: „Chyba nie sądzisz, że ci odpowiem. To prawdopodobne, ale nie będę niczego spoilować" – odpowiedział. A czy obu agentów zobaczymy w kolejnych grach z serii? „Możliwe, jednak ponownie nie odpowiem. Zobaczymy, jak przyjmą ich gracze. To doświadczeni szpiedzy, a nie żółtodzioby, mają totalnie różne osobowości, jest duża szansa, że ich polubisz".

RECENZJE

CO DO KONSOLI CO DO ŚMIETNIKA

N+ MOST WANTED MARZEC 2010

HEAVY RAIN
Embargo na recenzje mija w połowie lutego, ale wydawca nie ma się czego obawiać. Gra jest naprawdę nietuzinkowa, a przy tym, naturalnie, przepiękna.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
Nowy shooter DICE to cud, miód i orzeszki i to zarówno jeśli chodzi o single, jak i multiplayer.

FINAL FANTASY XIII
Pierwsze wrażenia są mieszane. Czy dalej jest lepiej?

Dziesięć lat minęło

Pierwsza dekada nowego millenium za nami, zdecydowaliśmy jednak, że nie będziemy jej podsumowywać w dużym materiale. Wystarczy, że od pewnego czasu puentujemy każdy rok z osobna, a poza tym musielibyśmy w dużym stopniu powtórzyć to, o czym pisaliśmy w materiałach przygotowanych przy okazji setnego numeru NEO+ oraz dziesięciolecia istnienia pisma. Wypada jednak krótko wspomnieć o tym, jak zmieniły się gry i branża gier video przez minioną dekadę.

Kto mógłby przewidzieć dominację PS2, która doprowadzi do tego, że Sega zostanie ostatecznie pobita i zrezygnuje z tworzenia własnych konsol? A Nintendo? Dołowało z GameCube, by powrócić w glorii i chwale z Wii. Choć krzywo patrzymy na wynalazki w stylu Wii Fit, nie da się ukryć, że dzięki Ninty gry trafiły do szerszego grona odbiorców. Lata 2000-2009 zapamiętamy jako czas, gdy branża rozwinęła się jak nigdy dotąd – grają już wszyscy, czy to machając wiilotami, wydurniając się przed EyeToyem, udając muzyków (Rock Band, Guitar Hero), odpowiadając na pytania w Buzzach, albo śpiewając w SingStarach.

Na początku 2000 roku nie wyobrażaliśmy sobie, że konsole będą podpięte do netu na stałe, o cudach pokroju Xbox Live i PlayStation Network nawet nie śniliśmy. MMO co prawda wciąż raczkuje na konsolach, nie doczekaliśmy się World of Warcraft na PS3 i X360, ale kto mógłby się spodziewać, że Square Enix wyda multiplatformowego MMO Final Fantasy XI (również na PS2!) i rozpocznie prace nad FFXIV Online? W najbliższych latach coraz więcej developerów będzie próbowało powtórzyć sukces gry Activision Blizzard, ale wygląda na to, że singleplayerowe tytuły nigdzie się nie wybierają, czego najlepszym dowodem jest zrecenzowany w tym numerze Mass Effect 2. W Polsce EA wydaje ten tytuł w wersji wyłącznie z polskim dubbingiem. Polskie głosy w grach konsolowych już nie są marzeniem ściętej głowy, stają się codziennością. Tego też nie było, gdy wkraczaliśmy w nowe millenium.

W ciągu ostatnich dziesięciu lat ogromną popularność na konsolach zdobyły FPSy, a wszystko za sprawą Halo i szumu, jaki wokół niego zrobił Microsoft. Podkręcanie hype'u na gry to również znak rozpoznawczy branży w latach 2000-2009, podobnie jak prężenie muskułów przez wydawców i producentów konsol przy okazji wystaw konsolowych (i nie tylko, czego dowodem prezentacje podczas CES). Dzięki powszechnemu dostępowi do szerokopasmowego internetu, gracze zaczęli masowo oglądać konferencje prasowe, które zmieniły się w wielkie show.

Miniona dekada to również rozwój rynku w Polsce. Microsoft oficjalnie wszedł do naszego kraju z Xboxem 360 choć bez Live-'a, powstało Sony Computer Entertainment Polska, co pokazuje, jak silna jest pozycja PlayStation nad Wisłą. CD Projekt wchłonął Metropolis, wydał Wiedźmina na PC, nie wydał Wiedźmina na konsolach, ale robi multiplatformowy sequel. Epic Games kupił People Can Fly, a ekipa Adriana Chmielarza zrobiła między innymi pecetową konwersję Gears of War.

Ogrom zmian, jakie zaszły w minonym dziesięcioleciu skłania do zastanowienia; w jaki sposób podsumujemy drugą dekadę nowego millenium za dziesięć lat? Czy NEO Plus będzie jeszcze istnieć? Nie zapowiada się, żeby było inaczej. Jeśli kolejne lata będą równie interesujące, jak 2010 rok, to zostaniemy w grze. Witamy w nowych czasach, z Natalem, Arc i telewizorami 3D na horyzoncie i z Mass Effect 2 w czytnikach konsol. //Mielu

64 **Mass Effect 2** Xbox 360
70 **Army of Two: The 40th Day** Xbox 360, PlayStation 3
72 **Aliens vs. Predator** Xbox 360, PlayStation 3
76 **Sands of Destruction** Nintendo DS
76 **Maestro: Jump in Music** Nintendo DS
76 **Ninja Captains** Nintendo DS
76 **Polar Rampage** Nintendo DS
77 **Venetica** Xbox 360
78 **Dante's Inferno** Xbox 360, PlayStation 3
80 **MAG** PlayStation 3
82 **Vandal Hearts: Flames of Judgment** Xbox 360
82 **0 Day Attack on Earth** Xbox 360
82 **Serious Sam HD The First Encounter** Xbox 360, PlayStation 3
82 **Death By Cube** Xbox 360
82 **Polar Panic** Xbox 360
82 **Matt Hazard: Blood Bath and Beyond** Xbox 360, PlayStation 3
83 **Army of Two: The 40th Day** PSP
83 **Assassin's Creed 2: Battle of Forli** Xbox 360, PlayStation 3
83 **Borderlands: Mad Moxxi Underdome Riot** Xbox 360, PlayStation 3
84 **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers** Wii

POKAZ MODY Nie dość, że w kajucie Sheparda (Shepardowej) znajduje się obficie zaopatrzona garderoba, którą możemy rozbudowywać o nowe elementy pancerza, to jeszcze każdy członek drużyny po wykonaniu dla niego misji otrzymuje alternatywny kostium. Zazwyczaj utrzymany w gustownej tonacji czerni.

txt: DrMax

XBOX 360

- Wydawca: EA
- Producent: BioWare
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

FAX: Cieszyłem się, że to Max dostał ME2 do recenzji, bo ja chciałem się delektować tym RPG. Jednak pomagałem w przygotowaniu makiety, więc musiałem sprawdzić wszystkie zapisane stany gry. Massive Spoiler! Prawie się popłakałem. Drugi raz uroniłem łzę przy napisach końcowych. ME2 spełnił moje nadzieje, poprawił błędy z jedynki, ale i nieco rozczarował. ME był prawdziwym RPG, a ME2 spłyca mnóstwo elementów, by gra była przystępniejsza dla niedzielnych graczy. Casual to przekleństwo tej generacji konsol, ale i tak warto zagrać. 9/10

MASS EFFECT 2

GRA, KTÓRA ZRUJNOWAŁA MI ŻYCIE

No, prawie... Bo widzicie, kiedy już zatopiłem kły w nowy produkt BioWare, czas stanął w miejscu. Potrzeby fizjologiczne przestały doskwierać, błagalne ujadanie niewyprowadzonego na spacer psa jakby ucichło, a milion ważnych rzeczy do zrobienia wydał się nagle odległy, jak plany kolonizacji przez ludzkość Marsa. Kiedy ocknąłem się po jakichś ośmiu godzinach, z pęcherzem nabrzmiałym do rozmiarów piłki plażowej, pięcioma mało kulturalnymi ponagleniami na skrzynce mailowej, skręcającym się z głodu żołądkiem i dziurą w kształcie psa w drzwiach do mieszkania... No cóż, dość powiedzieć, że pogłoski o śmierci Sheparda może i nie były przesadzone, ale ze śmiercią zdecydowanie mu (tudzież jej) do twarzy. Żeby jednak było jasne, z początku miałem pewne wątpliwości czy kontynuacja jednego z moich ulubionych RPG wszech czasów spełni wygórowane oczekiwania. Ale od początku...

CIEMNA STRONA KSIĘŻYCA

Co by nie mówić, gra zaczyna się z hukiem. Dosłownie. Zaatakowana przez nieznanego wroga Normandia kończy żywot w serii popisowych eksplozji, zaś Shepard – jak przystało na przykładnego kapitana – schodzi z pokładu jako ostatni. Martwy. Wyjaśnijmy sobie od razu ten nagłaśniany wątek – na początku Mass Effect 2 główny bohater ginie. Nie „prawie ginie", nie „jest uznany za zmarłego", tylko zwyczajnie żegna się z życiem. Okazuje się jednak, że niektórym owa śmierć jest bardzo nie na rękę, skutkiem czego Shepard (i Normandia także, siłą rozpędu) zostaje „zrekonstruowany", kosztem olbrzymich nakładów finansowych i dwóch lat wytężonej pracy. Tak jest, akcja gry rozgrywa się dwa lata po wydarzeniach z pierwszej części. I nie były to dla galaktyki lata specjalnie szczęśliwe. Cytadela wciąż nie pozbierała się po ataku Sarena, zastępy Gethów nadal czyhają gdzieś na obrzeżach zamieszkanych systemów, pojawiło się też całkowicie nowe zagrożenie – z ludzkich kolonii znikają osadnicy. Nikt nie wie dokąd, w jaki sposób, ani tym bardziej jak ów proceder ukrócić. Robota jak znalazł dla Sheparda i jego wesołej drużyny.

Zapowiadaną zmianę klimatu daje się wyczuć od samego początku. Bez obawy, to nadal Mass Effect, co nie zmienia faktu, że niektórzy mogą zatęsknić za nieco bardziej epicką, wypolerowaną na glanc prezencją poprzedniej części – tam wyraźnie czuło się, zwłaszcza pod koniec gry, że oczy całego cywilizowanego wszechświata zwrócone są na nasze poczynania. W ME2 tego nie ma – główna misja Sheparda, choć nadal nieprawdopodobnie ważna, należy do kategorii „tajne przez poufne", zaś dalsze partie gry zaniosą drużynę w najdalsze i najmroczniejsze zakątki galaktyki, z dala od oczu jakichkolwiek przyjaźnie nastawionych istot. Z jednej strony szkoda, bo trudniej

DEAD MAN WALKING Śmierć i zmartwychwstanie Sheparda to niezły pretekst do zresetowania statystyk, a w dodatku wprowadza patent podobny do tego z Fable – agresywnie nastawiony renegat będzie musiał pogodzić się z paskudnymi szramami na twarzy, podczas gdy u służbisty z czasem niemal całkowicie się zagoją. Pomysł rodem z fantasy, ale nieźle uzasadniony.

poczuć się przez to jak dopingowany ze wszystkich stron zbawca, z drugiej – taka, a nie inna otoczka świetnie wzmaga poczucie „Ty i Twoja wierna ekipa na końcu wszechświata, na dobre i złe". Zresztą, nie ma co grymasić – zmiana klimatu ma sens i nie została dorzucona na siłę, a poza tym zwieńczenie gry zdecydowanie zapowiada powrót do epickiej skali w trzeciej części.

INSERT SHEPARD HERE

Proces tworzenia postaci pozostał z grubsza bez zmian – ot, wybór jednej z sześciu klas, do tego kilka umiejętności, rys biograficzny i oczywiście modyfikacja wyglądu. Niestety, jako że nie miałem możliwości przeniesienia swojego save'a z ME1, gra za mnie ustaliła kluczowe wydarzenia z przeszłości. I jak na złość, we wszystkich możliwych punktach dokonała wyborów innych niż moje – szkoda, że autorzy nie zdecydowali się na prosty patent z ustaleniem pasującej graczowi wersji w dialogu na początku zabawy, jedna z pierwszych rozmów aż się o to prosi. A przeszłość potrafi kopnąć bohatera w cztery litery – od decyzji podjętej pod koniec pierwszej części zależy np. stosunek obcych do rasy ludzkiej, a także kilka gościnnych występów starych znajomych. No, ale po to właśnie istnieje możliwość importu postaci.

GŁÓWNA MISJA SHEPARDA NALEŻY DO KATEGORII „TAJNE PRZEZ POUFNE", ZAŚ DALSZE PARTIE GRY ZANIOSĄ DRUŻYNĘ W NAJDALSZE ZAKĄTKI GALAKTYKI

System klas ponownie skupia się na wyborze jednej z trzech specjalizacji – żołnierz/biotyk/inżynier, plus klasy mieszane. I wciąż jest to jeden z lepszych pretekstów do kilkukrotnego przejścia gry, bo diametralnie inaczej walczy się np. żołdakiem wyspecjalizowanym w broni snajperskiej niż vanguardem wjeżdżającym w sam środek bitewnej zawieruchy ze swoimi mocami. W trakcie rozgrywki oczywiście nadal wisi nad bohaterem konieczność wyborów przeciągających go na skali „idealista – renegat". Twórcy wyraźnie promują opowiedzenie się po jednej ze stron i trzymanie się tego, bo tylko wówczas dostaniemy w miarę szybki dostęp do najbardziej przydatnych opcji dialogowych, ale jeśli ktoś (podobnie jak niżej podpisany) woli podejść do sprawy stricte RPG-owo, dokonując indywidualnych, dostosowanych do sytuacji wyborów, to też nie powinien zostać na lodzie i w końcu doczeka się zaawansowanych gadek. Aha, nowość w postaci pojawiających się w niektórych rozmowach ikonek

WIDOKÓWKA Mrok mrokiem, ale to nie znaczy, że w grze nie ma na czym oka zawiesić. Niektóre z niezbadanych światów to istne perełki.

GOŚCINNE WYSTĘPY

Jak to się już zdarzało BioWare w przeszłości (choćby w Jade Empire), tak i tym razem dostajemy do rąk krótkie interludium, w którym (zgroza!) nie sterujemy poczynaniami głównego bohatera. Kto zatem chwilowo zastępuje Sheparda i właściwie dlaczego? Nie zdradzę, żeby nie popsuć niespodzianki. Powiem tylko, że epizod ów ma swój sens i nie jest tylko dorzuconą na siłę zapchajdziurą, a jako urozmaicenie sprawdza się całkiem nieźle. W dodatku do i tak bogatego zestawu przeplatających się w ME2 gatunków dorzuca jeszcze drobną szczyptę skradanki. Raidena nie przewidziano.

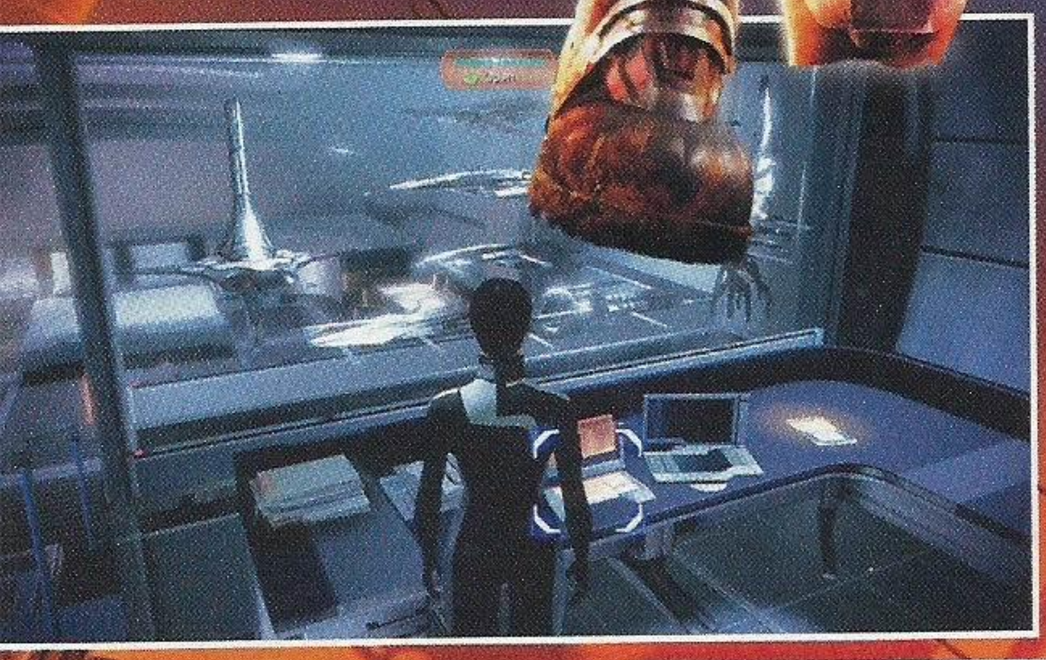
KSENOCYD, czyli żryjcie plazmę!

Na cóż zdałby się nowy, udoskonalony i w ogóle wypasiony system walki, gdyby zabrakło interesującego i wyzywającego mięsa armatniego, żeby z niego skorzystać? Psu na budę, ot co. Nic dziwnego zatem, że na polu bitwy ME2 pojawiły się nowe... Twarze (z braku lepszego określenia).

Poza standardowym zestawem rzezimieszków w odmianach ludzkiej, salariańskiej, krogańskiej czy asari, drużyna przeprowadzi czystkę etniczną w skali mikro na przedstawicielach kilku nowych ras. Obdarzeni nadprogramową liczbą oczu Batarianie to już stara śpiewka, w końcu dali się już poznać od najgorszej strony w dodatku Bring Down the Sky – nic dziwnego zatem, że tym razem dołączyli do składu standardowych przeciwników.

Ciekawiej prezentują się Vorcha – swego rodzaju galaktyczne szkodniki, rasa tak paskudna i zarazem zdolna przetrwać w najcięższych warunkach, że budzi zgodną niechęć wszystkich pozostałych ras w galaktyce. Vorcha charakteryzują się wyłupiastymi oczami i ostrymi jak brzytwa kłami, a także dość niskim ilorazem inteligencji, której starcza im zazwyczaj tylko do frontalnego, często samobójczego ataku. Potrafią jednak korzystać z broni palnej, a nawet miotaczy ognia, co czyni z nich groźnych przeciwników.

Nowych zabawek doczekali się także Gethowie – potężny Scion czy polepiony z dziesiątek Husków Pretorianin potrafią bardzo zależć za skórę. No i pozostają jeszcze Kolektorzy, ale o ich możliwościach przekonajcie się już na własnej skórze.



prawego lub lewego triggera, odpowiedzialnych za akcje kontekstowe (lewy – paragon/prawy – renegade) sprawdza się dobrze i stanowi miłe urozmaicenie pogaduszek, choć trzeba z tym uważać – akcje renegata potrafią być dużo bardziej... Ekstremalne, niż można by przypuszczać.

BOGACTWO URODZAJU

A skoro już jesteśmy przy rozmowach, skupmy się przez chwilę na elementach, które w ME2 lśnią niczym kawałek półdupka prześwitujący przez dziurę w pancerzu. Mowa oczywiście o scenariuszu i dialogach.

Chyba nikogo nie zdziwi fakt, że oba prezentują ścisłą ekstraklasę i są bodaj najważniejszym z powodów, dla których gra przez długi czas nie opuści czytników Waszych konsol. No, chyba że w celu zmiany płyty. Właśnie, warto przypomnieć, że zgodnie z zapowiedziami ME2 rozpycha się na dwóch DVD, ale od razu uspokajam – obejdzie się bez wachlowania dyskami niczym za czasów Amigi. Podczas jednego przejścia gra poprosiła mnie o zmianę płyty raptem dwa razy, zawsze w specyficznych, kluczowych momentach fabuły. Wszystkie misje poboczne i dające się eksplorować planety powtórzono najwyraźniej na obu krążkach, dzięki czemu każdy komunikat „please insert disc 1/2" powitacie z zaskoczeniem, bo w międzyczasie zwyczajnie o drugim nośniku zapomnicie.

Wracając jednak do przedstawionej historii – co tu dużo pisać bez niepotrzebnego psucia Wam zabawy... Jest po prostu doskonale. Wspomniane wcześniej „umrocznienie" realiów istotnie jest wyczuwalne, ale warto wspomnieć, że twórcy w umiejętny sposób je zbalansowali, wprowadzając sporą porcję kapitalnego humoru. Spokojnie, dowcipy są subtelnie przemycone w dialogach tudzież pogawędkach NPC-ów, obejdzie się bez skórek od banana zalegających na pokładzie Normandii, tudzież głośnego puszczania gazów ku uciesze gawiedzi. Z początku wydawało mi się co prawda, że autorzy wykonali niepokojącą woltę w stronę nadmiernego upłynnienia scenariusza i liniowości. Na szczęście szybko okazało się, że to tylko pozory. Fabuła płynie wartkim, wciągającym bezlitośnie strumieniem, ale tempo w jakim dotrze do kulminacji i liczba napotkanych po drodze odnóg i postojów wciąż zależy tylko od grającego. Misji jest sporo, i są całkiem zróżnicowane – „idź do lochu i zabij XX szczurów" tu nie uświadczycie.

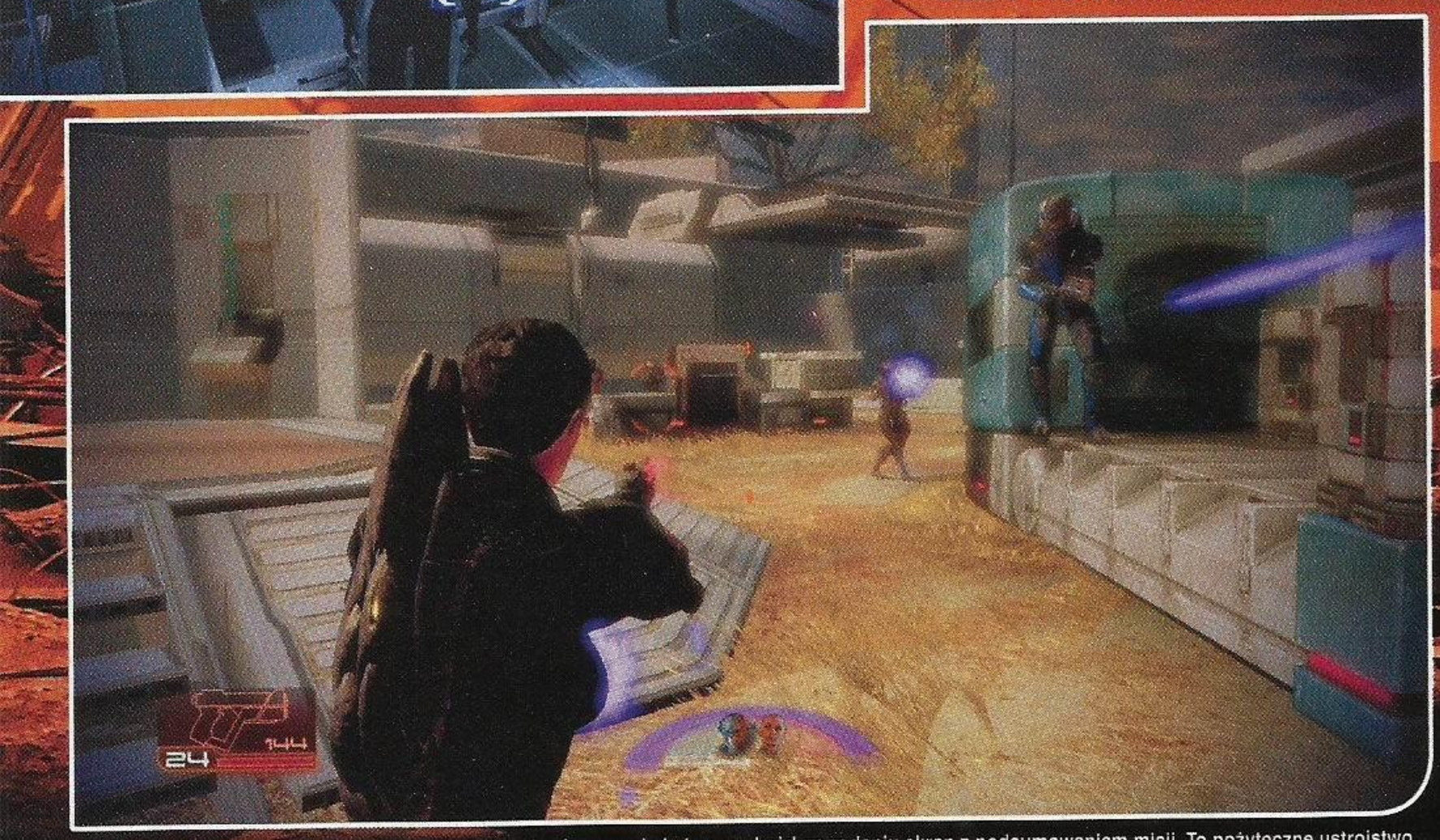
Najważniejsze jednak, że cała ta pieczołowicie wyrzeźbiona konstrukcja fabularna okazuje się zadziwiająco

WRACAJĄC JEDNAK DO PRZEDSTAWIONEJ HISTORII – CO TU DUŻO PISAĆ BEZ NIEPOTRZEBNEGO PSUCIA WAM ZABAWY... JEST PO PROSTU DOSKONALE

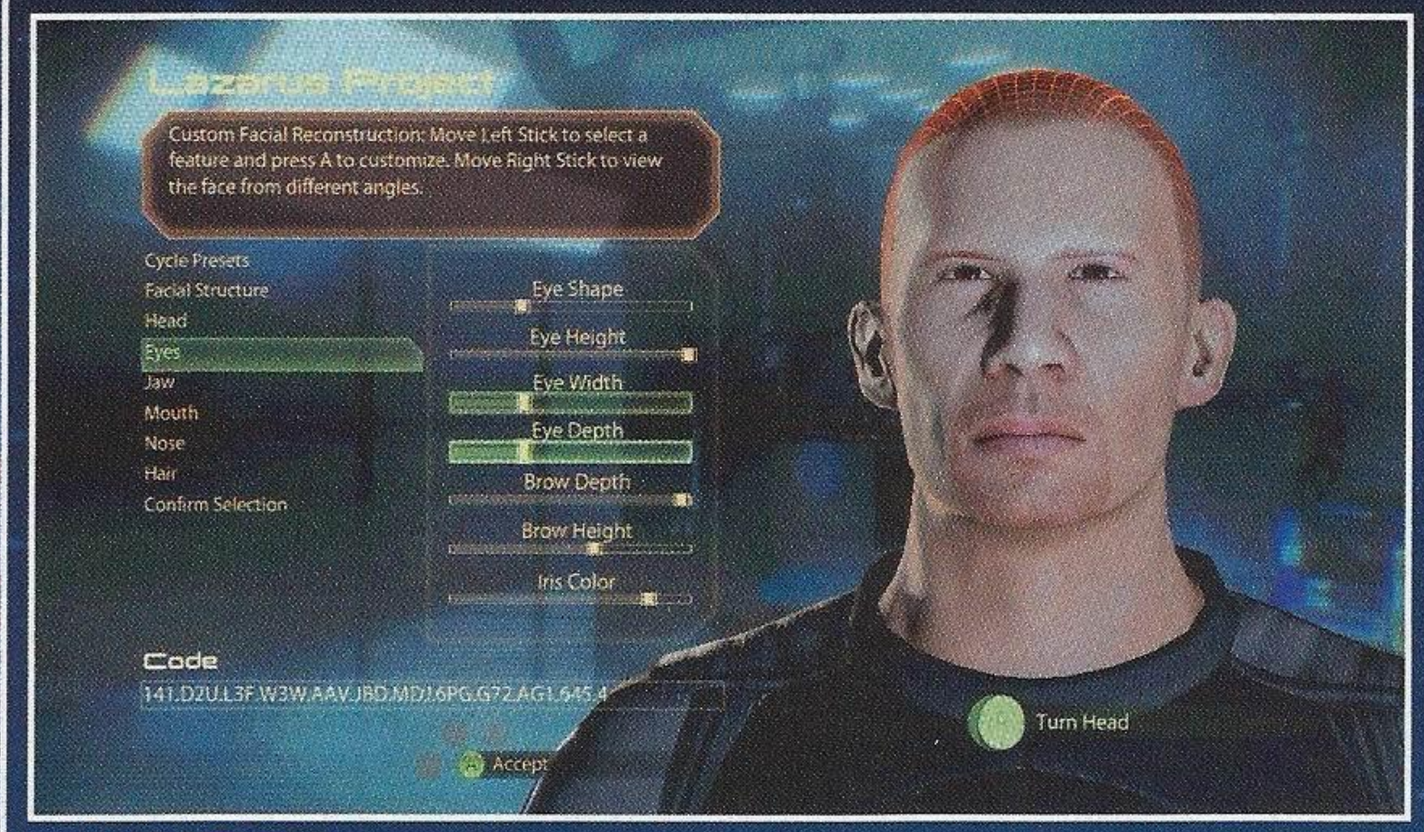
plastyczna i podatna na ingerencje gracza. Od decyzji jakie podejmiecie w trakcie gry zależy naprawdę mnóstwo – od stosunku jaki będą przejawiać do Was towarzysze, aż po stan osobowy drużyny na końcu przygody. Bo nikt nie powiedział, że wszyscy muszą przeżyć. Włącznie z głównym bohaterem, zresztą – w końcu to „misja samobójcza".

PER ASPERA...

Jeśli drużyna to kręgosłup dobrej gry RPG, to ME2 ma ową część szkieletu zatopioną w adamantium. Liczba dziesięciu możliwych do przyłączenia postaci może i nie powala, ale stanowi klasyczny przykład postawienia na jakość zamiast ilości. Z początku nieco zmartwił mnie fakt, że w odstawkę poszła większość ekipy, z którą zżyłem się w pierwszej części (powraca tylko dwoje – Garrus i Tali), szybko jednak okazało się, że nowi towarzysze nie mają się czego wstydzić. Jest obowiązkowy kroganin-zabijaka, jest salariański naukowiec, biotyczka asari... Do wyboru, do koloru. Wszyscy co do jednego charakterni i wyraziści, ze swoimi unikalnymi umiejętnościami, problemami i duchami przeszłości. Doprawdy, trudno wybrać, która z postaci prezentuje się najciekawiej. Może salarianin Mordin, ze swymi rozbrajającymi gadkami serwowanymi z prędkością chomika na amfie, może udręczony zabójca Thane, zdolny w każdej chwili przeżywać ponownie każde z dokonanych przez siebie zabójstw, a może jeden z ostatnich możliwych do przyłączenia bohaterów (nie



MISSION ACCOMPLISHED Z początku zdziwił mnie nieco wyskakujący po każdym zadaniu ekran z podsumowaniem misji. To pożyteczne ustrojstwo, ale czy aby nie bardziej na miejscu w strzelance niż grze RPG? Etam, chrzanić konwenanse.

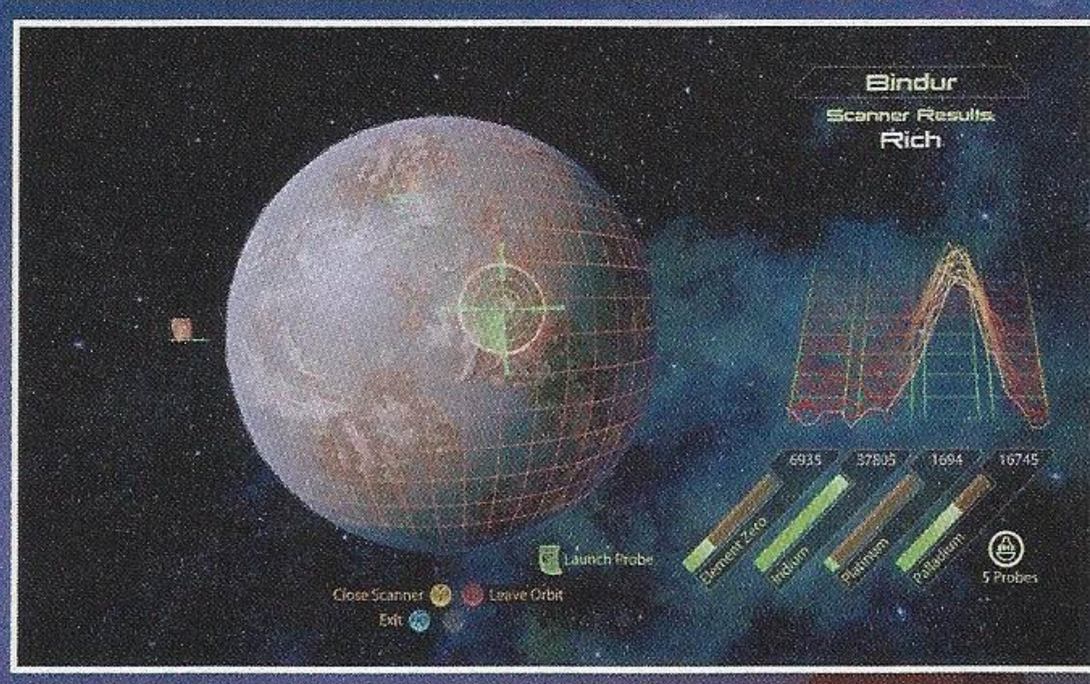


WIELE MUSI SIĘ ZMIENIĆ żeby wszystko pozostało tak samo. Normandia 2 różni się od poprzedniczki na tyle, żeby gracz nie narzekał na nudę, i na tyle mało, żeby dokładnie wiedział gdzie co się znajduje. Oczywiście nie od początku mamy dostęp do wszystkich pomieszczeń.

MASYWNE DLC?

Mając w pamięci niekoniecznie powalający dorobek pierwszego Mass Effect w kwestii DLC, obecne zapowiedzi BioWare o potężnym wsparciu w tej kwestii sequela mogą budzić uzasadnione wątpliwości. Wypada jednak pamiętać, że od zeszłego roku Kanadyjczycy dość energicznie wzięli się za produkowanie sieciowych dodatków. Dragon Age powoli się rozpędza, wiele wskazuje na to, że i ME2 nie pozostanie w tyle. Co ciekawe, pierwszy bonusik (unikalny pancerz) stał się dostępny na kilka miesięcy przed premierą gry – wraz z zarejestrowaną wersją DA. Jeśli wierzyć autorom, kolejna porcja DLC powinna czekać na zassanie w momencie, gdy czytacie te słowa.

ZAŁOGA G Autorzy podkreślają zwiększone znaczenie drużyny. Towarzysze chętniej poddają się rozkazom gracza podczas walki, a w spokojniejszych momentach główki symbolizujące ich status unoszą się filuternie w okolicach pośladków Sheparda.



zdradzę kim jest ów jegomość, choć jeśli ktoś uważnie śledził zapowiedzi, zapewne się domyśla). Powraca też niezastąpiony Joker, tym razem w towarzystwie zainstalowanej na statku sztucznej inteligencji EDI – oglądanie jak ewoluuje związek tych dwojga, to jedna z wielu perełek narracyjnych w grze.

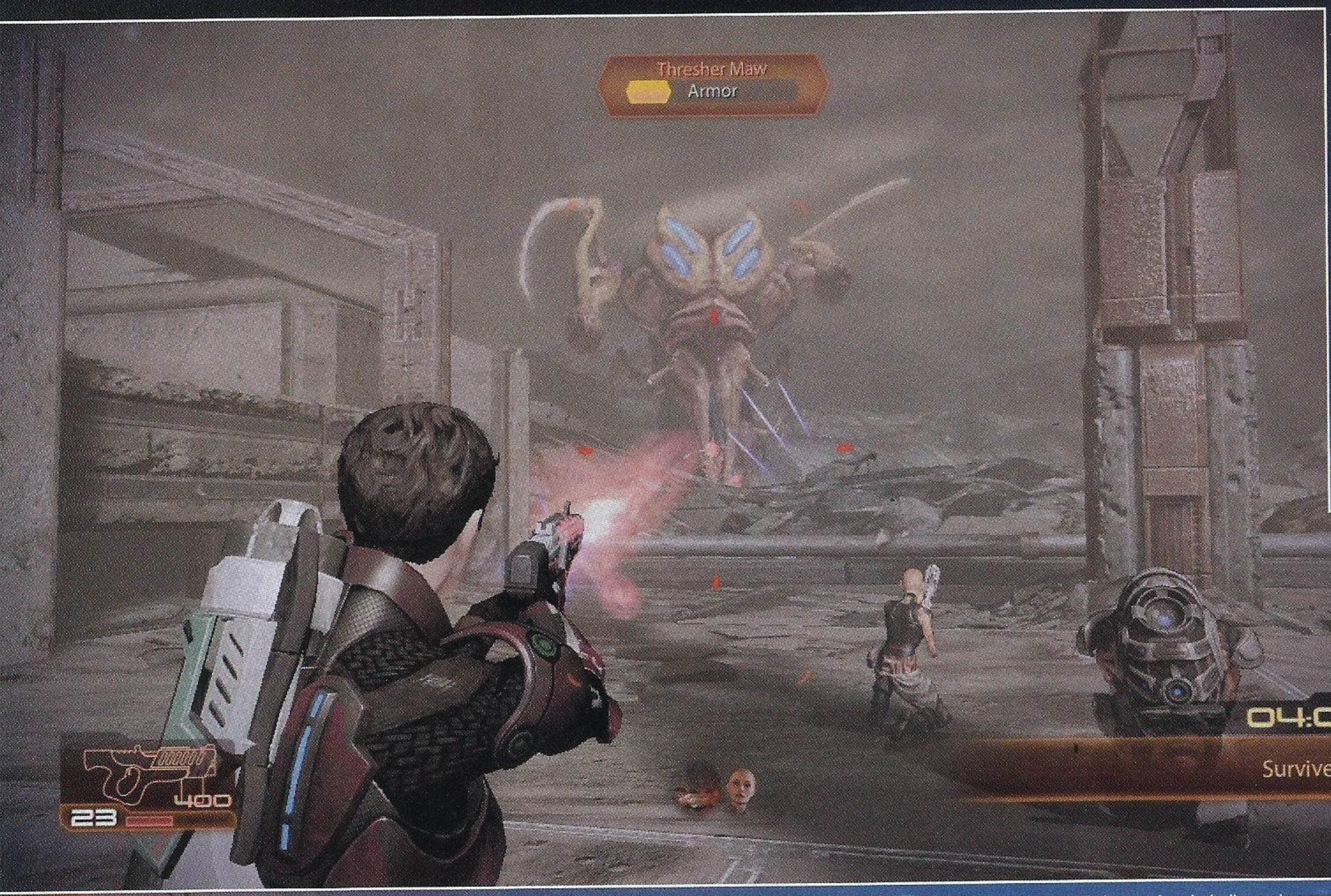
No dobra, tyle że cały ten zestaw barwnych postaci nie jest tylko kwiatkiem do kożucha. Pomijając już możliwość częstych konwersacji i mozolnego budowania lojalności załogi, jej członkowie są też źródłem najciekawszych bodaj w całej grze misji. Każda jest na swój sposób unikalna, a co najważniejsze, żadna nie pozostaje bez wpływu na stosunek danej postaci do Sheparda. Oczywiście nadal istnieje możliwość rozkochania w sobie któregoś z załogantów, opcji – echem – międzyrasowych jest chyba nawet więcej niż poprzednio. Jeśli jednak ktoś spodziewa się odważniejszych scen miłosnych, odejdzie zawiedziony. BioWare najwyraźniej nie mieli ochoty na powtórkę z kretyńskiego skandalu sprzed dwóch lat i tym razem widać chyba jeszcze mniej niż poprzednio.

Odsuwając na bok gadki i baraszkowanie, głównym polem do wykorzystania umiejętności drużyny pozostaje walka, czyli jeden z elementów, na który psioczyło wielu graczy przy okazji pierwszej części. Słusznie czy niesłusznie, w ostatecznym rozrachunku wypada marudom podziękować, bo dzięki nim autorzy postanowili przebudować ten aspekt rozgrywki niemal od zera. I wyszło świetnie. Wymiany ognia zyskały na dynamice, system osłon działa bez zarzutu (no, może czasem Shepard trochę za bardzo lepi się do ścian – kwestia przyzwyczajenia), a sprytnie wytłumaczona konieczność przeładowania broni sprawia, że strzela się z nich jak z prawdziwych giwer, a nie odpustowych zabawek. Do tego dochodzi obrotowe menu oraz możliwość przyporządkowania umiejętności pod bumpery – nieprawdopodobnie wygodne, po pewnym czasie nie wyobrażałem już sobie gry bez tej opcji. Warto też nadmienić, że towarzysze również jakby zyskali nieco szarej substancji i poza rzadkimi przypadkami wchodzenia na linię ognia, zachowują się jak zgrana ekipa bez zająknięcia wykonująca wszelkie polecenia. Mógłbym długo truć na ten temat, więc ujmę to inaczej – o ile w ME1 walka była zaledwie przerywnikiem, tak tutaj zacierałem łapy za każdym razem kiedy moja ekipa odbezpieczała broń.

...AD ASTRA

Pozostając zaś w temacie drastycznych zmian, kolejnym ważnym elementem, który został stworzony praktycznie od nowa, jest eksploracja międzyplanetarna. Stęskniliście się za ujeżdżaniem Mako? Mam nadzieję, że nie, bo w ME2 zwyczajnie go nie ma. To kolejny punkt, w którym autorzy postanowili przełożyć jakość nad ilość – zamiast kilkudziesięciu bitych od sztancy światów, anomalii pozwalających na lądowania udało mi się znaleźć raptem kilkanaście. Tym razem jednak każda jest unikalną lokacją, z przygotowaną pod nią misją. Światy są mniejsze,

ASIMO? Tak się zapewne zakończy rozwój robotyki, na razie taki Asimo ledwo łazi, ale jak widać, jego prapraprawnuk potrafi już solidnie przypieprzyć. Ktoś tu chyba nie zaaplikował oprogramowania z trzema prawami robotyki Asimova...



NASI W KOSMOSIE
Pani Sonia, Pan Łukasz, Pan Mirosław i Pan Maleńczuk

Mass Effect 2 to kolejna, po niedawnym Dragon Age, lokalizacja naprawdę duuużej gry RPG. Jako że dane mi było zapoznać się z pokaźną porcją przetłumaczonych nagrań, warto poświęcić im parę słów.

Samo tłumaczenie jest okej – rzetelne, choć nie porywające. Miło, że z racji na odpowiednie oznaczenie wiekowe gry, tłumaczom pozwolono zachować co bardziej cięte odzywki, w rezultacie czego podczas gry usłyszeć można niecenzuralne wyrazy na „c", „d", „g", „s" a nawet „p". Nieco gorsza sprawa z nazwami własnymi – wiele z nich brzmi w naszym języku zwyczajnie drętwo. Problem w tym, że aby uzyskać lepszy efekt, większość z nich trzeba by powymyślać od nowa, a to nijak nie leży w kompetencjach tłumaczy, a poza tym twórcom gry nie musiałaby się taka ingerencja podobać. Ogólnie więc tłumaczenie na mocną czwórę.

Szkoda, że gra lektorów powtarza wszystkie błędy, o których wspominałem przy okazji poprzedniej gry BioWare. Znowu mamy syndrom przesadnej zgrywy i wymawianie nazw własnych jakby nieszczęsnego aktora ktoś właśnie podduszał. Może by tak dać w końcu do zrozumienia obsadzie, że nie nagrywają dialogów do popołudniowej kreskówki, tudzież zasugerować, że normalny człowiek mówi po prostu „jedziemy do Warszawy", a nie „jedziemy do WAR'shaavy". Jeśli wiecie o co mi chodzi…

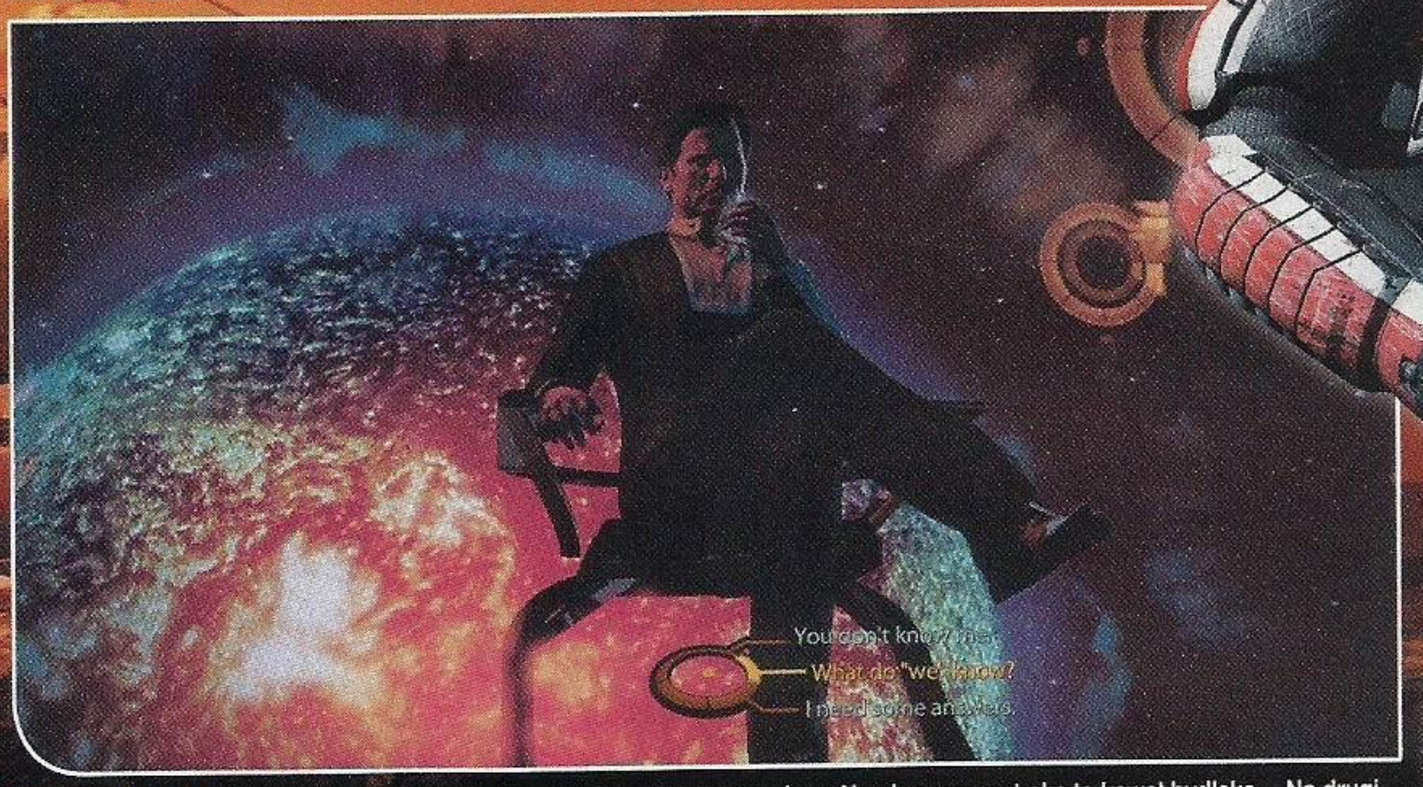
Szkoda tym większa, że aktorów dobrano nieźle (tylko słuchając męskiego głosu Sheparda ciągle huczało mi w głowie „dziś w Jedynce"), choć z drugiej strony patrząc na pierwszorzędną obsadę oryginału… Nie mam najmniejszej chęci nikogo urazić ani umniejszać wysiłku jaki włożyli w swoje role, ale mimo wszys ko Mirosław Zbrojewicz to jednak nie Martin Sheen.

Podsumowując – jeśli nie znasz angielskiego, od wersji PL raczej nie rozbolą Cię uszy, a pomoże ona w pełni docenić misterną intrygę. Jeśli jednak pierwszego ME ukończyłeś w języku Szekspira, polonizacja drugiej części raczej nie skłoni Cię do przesiadki.

ale też dużo gęściej zabudowane i mniej wymarłe niż poprzednio, wobec czego wciskanie do nich na siłę pojazdu nie miałoby za grosz sensu – drużyna porusza się na piechotę. Misje zaś są całkiem zróżnicowane – od typowego najazdu na bazę przemytników, poprzez infiltrację opuszczonej stacji kosmicznej, aż po wymianę ognia w samym środku burzy piaskowej.

Poza tym, każdą napotkaną podczas wojaży planetoidę można uszczuplić o surowce. Odbywa się to w formie swego rodzaju mini-gierki w jeżdżenie skanerem po powierzchni globu i wystrzeliwanie sond badawczych po natrafieniu na złoża (sygnalizowane graficznie, a także wibracją pada). Z początku wydawało mi się to dość żmudne i z lekka nudne, dopóki nie złapałem się na tym, że przez półtorej godziny nie robiłem niczego innego poza sondowaniem kolejnych światów. Tym bardziej, że zebrane surowce przeznaczyć można na bardzo przydatne udoskonalenia załogi i statku – na brak motywacji nie można zatem narzekać. Inna sprawa, że jeśli ktoś nie ma ochoty bawić się w geologa i górnika, może ograniczyć tę czynność do niezbędnego minimum.

Wiadomo jednak, że główne danie stanowią lokacje przewidziane w scenariuszu, i tu już nie ma mowy o jakimkolwiek pudle. Wszystkie miejscówki ociekają swym charakterystycznym klimatem – Omega to skąpana w świetle neonów wylęgarnia przestępczości przypominająca momentami Los Angeles z Blade Runnera, zaś Illium to wymuskane centrum biznesu kryjące pod błyszczącą powłoką spore pokłady zgnilizny. Po raz pierwszy odwiedzić przyjdzie też miejsca, o których w pierwszej części tylko słyszeliśmy – wyniszczoną niemal do cna rodzinną planetę Krogan czy klaustrofobiczne wnętrza statków wędrownej floty Quarian. Mniej tu typowych ładnych widoczków znanych z ME1, wszystko jest jakby ciemniejsze i bardziej ponure, ale jako budulec klimatu sprawdza się pierwszorzędnie.



CZŁOWIEK-ILUZJA Tudzież Illusive Man, to dla niego tym razem pracujesz. Na pierwszy rzut oka to kawał bydlaka… Na drugi, trzeci i czwarty w sumie też, nie można jednak odmówić mu pewnego pokrętnie rozumianego idealizmu.

MINI Nie mogło zabraknąć przerywników w postaci hackowania i otwierania zamków. Banalne, ale przyjemne.

PASTERZ MOIM SHEPARDEM

Po zerknięciu na widniejące obok screeny żadnego osobnika wyposażonego w gałki oczne nie powinien zaskoczyć fakt, iż ME2 jest bardzo, ale to bardzo ładną grą. Co prawda obyło się bez rewolucji – jeśli ktoś widział poprzednią część, oprawa drugiej raczej nie urwie mu żadnego witalnego organu. Ale co z tego, skoro poprzeczka zawieszona została tak wysoko? Tekstury są ostre i pełne detali, mimika postaci to absolutna ekstraklasa nie tylko w gatunku, ale w grach jako takich. Czasami co prawda zauważyć można drobne kiksy – nalewane do naczyń płyny wyglądają sztucznie, podobnie jak np. nie do końca dopasowane do ust papierosy. Za to usprawniono usterki rzucające się w oczy poprzednio – nikogo już nie przyprawią o zawał wyskakujące z opóźnieniem tekstury, animacja też pozostaje płynna i nie popuszcza. Ostatnim, bodaj największym zgrzytem pozostaje czas dogrywania lokacji – nadal potrafi zająć dobre kilkadziesiąt sekund, a w dodatku czasem gra potrafi doładowywać się w dość niespodziewanych miejscach (np. w menu głównym). Przynajmniej zniknęły upiorne windy, usypiające graczy w „jedynce". Za to w kwestii oprawy dźwiękowej nie ma się o co przyczepić. Powracają znane i podnoszące włosy na karku motywy, z dodatkiem nowych, również udanych kompozycji. Gwiazdorska obsada aktorska też spisała się na medal – Martin Sheen w roli wyrachowanego Illusive Mana sprawdza się świetnie, Seth Green ponownie dał z siebie wszystko jako Joker, reszta ekipy też nie odstaje, zaś o polskiej wersji możecie przeczytać w stosownej ramce.

Kończąc się produkować, ujmę to krótko – to wciąż Mass Effect. Wiem, że trochę ponarzekałem, głównie z chęci przedstawienia jak najpełniejszego obrazu gry i zaoszczędzenia Wam ewentualnych rozczarowań. Nie zmienia to jednak faktu, że mamy do czynienia z udaną kontynuacją jednego z najważniejszych i najlepszych tytułów minionej dekady. Jeśli graliście w pierwszą część, „dwójka" wciągnie Was niczym czarna dziura. Jeśli nie graliście w pierwszą część – czemu nie, do cholery? Czas nadrobić zaległości. Zgoda, nie jest to najdłuższy RPG wszech czasów – pierwsze przejście zajęło mi trzydzieści kilka godzin – i narzuca pewne ograniczenia wynikające z chęci opowiedzenia wciągającej fabuły. Wszystko to jednak blednie przy możliwości przeżycia i znaczącego wpłynięcia na jedną z najlepszych i najbogatszych historii w dziejach gier. A wprowadzone przy okazji drugiej części usprawnienia w rozgrywce czynią to doświadczenie jeszcze pełniejszym. Krótko mówiąc – nie jest to w żadnej mierze gra idealna, ale w kategorii RPG skupiających się na fabule nic lepszego jeszcze nie wymyślono. Weźcie tydzień urlopu, zamontujcie zwierzakom domowym cewniki, podłączcie się do kroplówki i rzućcie w wir kolejnej przygody z Shepardem. Grać! ■■

PO ZERKNIĘCIU NA WIDNIEJĄCE OBOK SCREENY ŻADNEGO OSOBNIKA WYPOSAŻONEGO W GAŁKI OCZNE NIE POWINIEN ZASKOCZYĆ FAKT, IŻ ME2 JEST BARDZO, BARDZO ŁADNĄ GRĄ

OCENA **9.5/10**

+ OPRAWA, DIALOGI, HISTORIA, KONCEPCJA ROZGRYWKI
– DROBNE NIEDORÓBKI, PRZYDŁUGIE DOGRYWANIE LOKACJI

PRZY TRZECIEJ CZĘŚCI MA BYĆ DYCHA!

txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA Montreal
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

GULASH: To solidna i sycąca strzelanina na dwa, trzy wieczory; koniecznie w sieciowym koopie, do któego została stworzona. Męska i brutalna. I o to chodzi. Dla mnie 8/10

ARMY OF TWO THE 40th DAY

SALEM CZY RIOS – KTÓRY MA WIĘKSZEGO... GNATA?

Najemny duet ponownie z łomotem ląduje na konsolach i nie traci nic ze swojego klimatu. EA jeszcze wyraźniej stawia na kooperację i wydarzenia tak nierealne, że prywatnie nazywam grę tytułem science fiction. Tylko w Army of Two jest szansa, żeby zobaczyć wbijanie się samolotu w wieżowiec pod naszymi stopami i przeżyć. Jedynie tutaj można sprawdzić, czy możliwe jest wykonanie fikołka, mając na plecach działo, jakiego nie powstydziłby się Vulcan Raven. Te i podobne atrakcje gwarantowane przez sześć godzin głównej kampanii.

JĄDRO CIEMNOŚCI W SZANGHAJU

Rios i Salem trafiają w samo epicentrum zawieruchy, kiedy terrorystyczna organizacja The 40th Day postanawia sobie zrobić poligon doświadczalny z całego miasta. Ulice momentalnie pogrążają się w chaosie, czemu ciężko się dziwić, bo nawet największe wieżowce składają się jak domki z kart i nie mija wiele czasu, a Szanghaj ma zabudowę o kilka pięter niższą. Postapokaliptyczny charakter niszczejącego miasta był dla mnie głównym motorem nakręcającym zabawę, ja po prostu chciałem zobaczyć, co i jak można jeszcze zniszczyć. Momenty, kiedy z oddali obserwowałem dymiące zgliszcza budynków, podano niczym wykwintną potrawę. Można się w nich rozsmakować do woli, a potem przystąpić do bardziej pospolitych dań. Potrawa dnia? Strzelanie do wszystkiego i wszystkich.

Duet napakowanych kafarów zachodniego świata, mimo opozycji do terrorystów, bez namysłu dokłada swoją cegiełkę do akcji „By niszczyło się lepiej. Wszystkim". Oprócz zostawienia za sobą tysięcy śladów po kulach i stosów trupów, Salem i Rios przyczynią się także do kilku efektownych eksplozji, które nie pozostają bez wpływu na architektoniczną tkankę miasta. Przemodelują galerię handlową, zadokowany kontenerowiec niemal wystrzelą w kosmos, nie oszczędzą zwykłej kamienicy, która poczuje jak to jest spotkać na swojej drodze zamiennik Godzilli. Wybuchowych akcji jest tak dużo, że dość szybko się do nich przyzwyczaiłem, niestety nie mają w sobie zbyt wiele finezji i bardziej przypominają prostą rąbankę w rodzaju filmów akcji z lat 80. niż próbę faktycznego zaskoczenia gracza.

RZĄDŹ, NIE ZRZĘDŹ

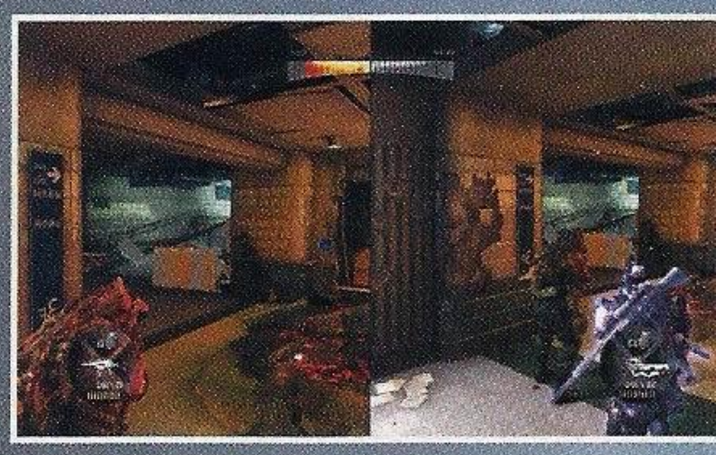
Jednak to, co ulotniło się razem z dymem płonących samolotów, zostało uchwycone w momentach dramatycznych wyborów. Kilka razy podczas kampanii jest szansa zdecydować o kolejnym kroku postaci – nie dotyczy to jednak głównego wątku, a dylematów moralnych. Zdaję sobie sprawę, że brzmi to dziwacznie w połączeniu z wizerunkiem dwóch kumpli Pudziana z siłki, ale co z tego? Najważniejsze, że system działa i sugestywnie pokazuje konsekwencje naszych akcji.

Żeby było śmieszniej, w Army of Two nie ma jednoznacznych dróg, a każdy wybór pociąga za sobą lawinę zdarzeń trudnych do opanowania. Na przykład mamy możliwość zdecydowania, czy pozwolimy kumplowi zabawić się z uwolnioną Chinką, czy może wpakujemy mu kulkę w kolano, a broń podrzucimy kobiecie. Ten jedyny raz postąpiłem moralnie i co się okazało? Dziewczyna urządziła potem małą masakrę w szpitalu. To tylko czubek góry lodowej, są sytuacje bez porównania bardziej dramatyczne. Czy pozwolić małemu chłopaczkowi na podkradnięcie się do snajperki wśród natężonej wymiany ognia? Obezwładnić spanikowanego strażnika, który bierze nas za terrorystów? Co zrobić z agresywnym tygrysem, który należy do gatunku będącego na wymarciu? Nie mówiąc o samej końcówce, kiedy dylemat można bez zażenowania porównać do epilogu Metal Gear Solid 3. Przez lata gracze stali się bardziej nieczuli na takie zagrywki, ale Army of Two pokazuje, że nikt nie jest twardzielem i w czasie podejmowania decyzji nie myśli się o ewentualnych nagrodach w postaci amunicji czy spluw. Sytuacje tego typu nie zda-

PIMP MY GUN, CAR AND WIFE No, może bez żony. Z giwer można bardzo łatwo stworzyć prawdziwe cacuszka, patent jest kapitalny i znakomicie się sprawdza.

STARTER I APERITIF Początek gry jest najbardziej wybuchowy, ale jednocześnie najbardziej absurdalny. Przypomina połączenie wszystkich najśmieszniejszych akcji ze Szklanej pułapki 4.0, 2012 i kilku innych, nafaszerowanych eksplozjami filmów. Nie ma czasu na nudę, ale umysł można spokojnie wyłączyć.

CZEGO NIE WIDAĆ Chwilę po tym, Salem klęknął i zaraz wyciągnął pistolet, by odstrzelić oponenta. Chybił, ale co z tego skoro stojący obok Rios wymierzył uczciwego headshota. Takie strzały wyglądają całkiem zabawnie, głowa po prostu... znika. Spokojnie, fontanny krwi udanie maskują tę niedoróbkę.



PODZIAŁ KOMÓREK Chyba nigdy nie przekonam się do split screena. Kiedyś myślałem, że to wina małych telewizorów, ale nawet na 42 calach obraz wydaje się okrojony ponad miarę i gra się mało komfortowo.

rzają się często, co jeszcze bardziej dopinguje do jak najszybszego wchłonięcia całości.

METALICZNY POSMAK LUFY

Głównym bohaterem w Ao2 nie jest któryś z najemników, pogłębiona kooperacja sprawia, że wspólne akcje zdarzają się na każdym kroku, choć życzyłbym sobie, aby było ich jeszcze więcej niż obecnie. Dodatki w rodzaju otwierania drzwi przez duet pakerów albo pogrywania sobie w „papier-nożyczki-kamień" są w porządku, jednak sednem zabawy jest coś zupełnie innego. Przeciwników można przed bezpośrednim starciem oznaczyć w czymś na wzór GPS i spróbować zastosować bardziej przemyślaną taktykę niż strzelanie do wszystkiego, co się rusza. Ponadto za uratowanie cywili wpadają punkty moralności i można liczyć na dodatki w arsenale. Nie najgorzej wypadają próby markowania poddania się, na wyciągnięcie gnata jest jedna chwila i nie ma co marzyć o dokładnym celowaniu. Podobnie krycie się za partnerem z tarczą i stanie w kierunku wrogów salw z karabinu. Od czasu do czasu wypada także wykorzystać Aggro, czyli ściągnąć na siebie uwagę AI i pozwolić drugiej osobie uderzyć z zaskakującej pozycji.

Niby brzmi to cholernie ciekawie i różnorodnie, ale w praktyce bardzo szybko staje się powtarzalne, a momentami wręcz nudnawe. To w dużej mierze wina kiepsko zrealizowanego strzelania, w którym tyle emocji, ile w warcabowym pojedynku z własnym dziadkiem. Przeciwnicy padają jak muchy, bezwolnie poddają się Aggro, bronie nie mają powera, a wszystkich szefów pokonuje się jednym sposobem. Podwójnie szkoda, bo tym razem rozwinięto możliwości pimpowania giwer i mój kałach w zebrę zawsze poprawiał mi humor, kiedy go widziałem. Mój konsolowy towarzysz niejednokrotnie inteligencją dorównywał wrogom, blokował się na prostych przeszkodach i w zasadzie przypominałem sobie o jego istnieniu tylko wtedy, gdy potrzebowałem pomocy. Ochoczo podbiegał i ratował moją ranną postać, ale zapominał, żeby najpierw odciągnąć mnie na bok, więc często samemu obrywał serią w plecy.

System krycia działa bez zarzutu i zupełnie naturalnie, ale Army of Two od początku aspirowała do bycia czymś więcej niż klonem Gearsów. Tymczasem to właśnie brutalne łowy Marcusa Fenixa pozostają dla mnie wyznacznikiem kooperacji, choć nie sposób odmówić Ao2 uroku. Gra nie jest długa, więc w dwa wieczory spokojnie można ją przejść z kumplem, ale nie będą to godziny nafaszerowane adrenaliną. Raczej bezproblemowe łyknięcie kolejnego tytułu, nie różniącego się diametralnie od części pierwszej, zgodnie z hołubioną przez wielkich wydawców teorią ewolucji serii. Dość napisać, że w pamięci utkwił mi tylko poziom w zoo po ataku terrorystów, kiedy trzeba się chować za ciałami hipopotamów, a rozerwane szczątki słonia robią duże wrażenie. Jednak gro czasu spędzamy w niewielkich pomieszczeniach prowadzeni za rączkę przez upartego narratora. Jedynymi zwrotami akcji są momenty wyborów albo chwile rozdzielenia bohaterów, bo czasem pod Riosem zarywa się piętro, a Salem musi być podsadzony, żeby przejść przez płot. Zgodnie z zapowiedziami, najemnicy częściej zdejmują swoje złowieszcze maski i prowadzą nawet zabawne dialogi, ale byłoby chyba ciekawiej, gdybyśmy mieli więcej postaci do wyboru. Mimo różnic zewnętrznych, Rios oraz Salem zachowują się bardzo podobnie i dla postronnego obserwatora są nie do odróżnienia.

Silnik Unreala pozwala na bardzo dużo, co naprawdę w The 40th Day widać, choć od czasu do czasu piękno i bogactwo szczegółów zostaje przysłonięte październikowym wybuchem wyglądającym jakby pochodził sprzed dwóch generacji konsol. W sieci można także zagrać przeciwko sobie, ale nie zmienia to ogólnego wizerunku nowego Army of Two, które jest solidną strzelaniną. Dla jednych to zaleta, dla mnie największą wadą było to, że zapomniałem o tej grze chwilę po jej ukończeniu. ■■

ZGODNIE Z ZAPOWIEDZIAMI, NAJEMNICY CZĘŚCIEJ ZDEJMUJĄ SWOJE ZŁOWIESZCZE MASKI I PROWADZĄ NAWET ZABAWNE DIALOGI, ALE BYŁOBY CIEKAWIEJ GDYBYŚMY MIELI WIĘCEJ POSTACI DO WYBORU

OCENA 7.8/10

+ WIĘCEJ KOOPERACJI, WYBORY MORALNE
− KRÓTKA, POWTARZALNA, KIEPSKIE STRZELANIE

DO PODZIAŁU NA DWÓCH

ZASIECIOWANI

W dalszym ciągu głównym składnikiem Ao2 jest bez wątpienia koop, ale autorzy starają się choć w minimalnym stopniu zapewnić graczom wymianę ognia między sobą. Deathmatch jest najbardziej naturalną opcją, ale można w trybie Control opanować i obronić losowo pojawiające się punkty na mapach. Dużo ciekawiej przedstawia się Warzone, w którym trzeba realizować kolejno zlecane cele i być w tym sprawniejszym od przeciwnika. Kontrowersyjną decyzją jest pozostawienie trybu Extraction czasowym exclusivem dla osób, które zamówiły Ao2 przed premierą. Brzmi słabo, tym bardziej że zabawa w tym wariancie jest bardzo kaloryczna, a polega na posyłaniu w piach szarżujących hord coraz silniejszych wrogów. Najwyraźniej EA postanowiło odrobinę zaryzykować, bo taka decyzja na pewno nie przysporzy im kolejnych fanów. Zobaczymy, czy ludzie po czterdziestu dniach będą ciągle grać w Ao2 i myśleć o Extraction.

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: SEGA
- Producent: Rebellion
- Liczba graczy: 1 (18)
- Premiera: 19 luty
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GONZO: To nie jest kolejna zwyczajna strzelanina, Obcy i Predator w odwiecznym klinczu pod opieką Rebellion ponownie sprawdzają się wyśmienicie. Gra robi smaka na dużo więcej, jest zdecydowanie za krótka, ale przynajmniej intensywna i dużo bardziej klimatyczna od ostatnich filmów. Tylko czemu najdłuższa jest kampania ludzi, skoro wszyscy kupią AvP dla Obcego i Predatora? Granie w multi uprzyjemni oczekiwanie na ewentualny sequel, tylko żeby to nie trwało tak długo, jak tym razem. 8/10

ALIENS VS. PREDATOR

NIECH CZYTNIKI KONSOL SPŁYNĄ KWASEM I KRWIĄ!

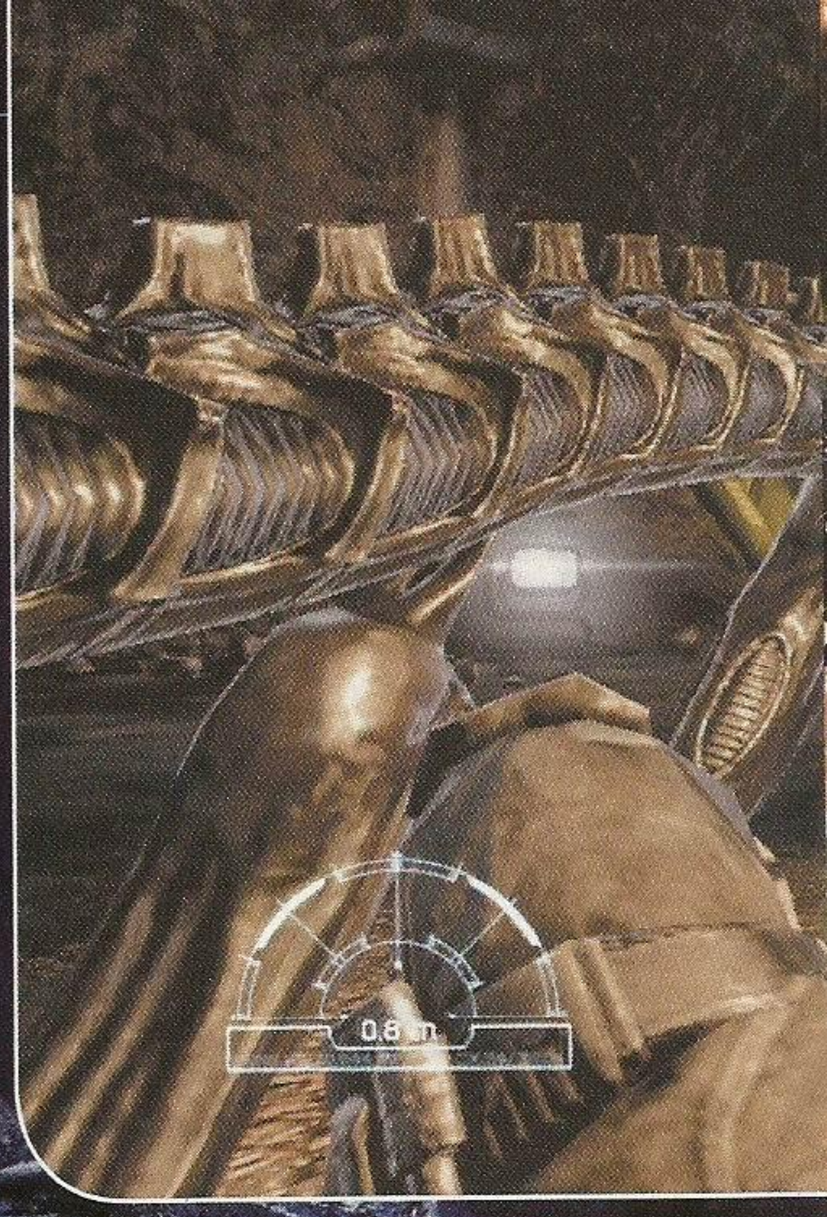
Tytuł gry nie pozostawia złudzeń, bohaterami spektaklu są Ksenomorfy i Łowcy, a ludzie są nieproszonymi gośćmi. Niemniej jednak, to od kampanii Marine rozpocząłem zmagania w Aliens vs. Predator. Gra sama wskazuje, żeby zacząć zabawę człowiekiem, Wam również to polecam, bo właśnie tutaj fabuła jest najbardziej rozbudowana, najciekawsza, a oglądając zakończenie nie trzeba się domyślać, że kontynuacja jest pewna, jak niska frekwencja na wyborach prezydenckich. W przypadku Aliena i Predatora nie jest to aż tak jawnie powiedziane.

Najpierw przeszedłem kampanię Marine, by poczuć się ofiarą, poczuć zagrożenie ze strony Obcych i Łowców, i nabrać jeszcze większej ochoty do zagrania nimi. Długo nie musiałem czekać, jako Rookie załatwiłem sprawy na planecie BG386 w niecałe cztery godziny.

ZNOWU ROOKIE?

Wybierając normalny poziom trudności, popełniłem największy błąd. Jest wyraźnie napisane, że jest dla osób, które mają „jakieś" doświadczenie w FPSach. Dla graczy obcykanych z tematem jest hard, a extreme to już totalna masakra, bo na tym poziomie trudności nie ma checkpointów. Jeśli chcecie wycisnąć z gry jak najwięcej, wybierzcie hard i pod żadnym pozorem nie rozkręcajcie jasności na maksimum, bo to oszukiwanie. Cała zabawa w graniu jako Marine polega na tym, żeby bać się Obcych czyhających w ciemnościach. Latarka świeci bardzo słabo, aż dziwne, że żołnierze doskonale wiedzący, z czym będą walczyć, biorą na misję tak nędzny sprzęt (pewnie z przetargu, jak ten brytyjski „wykrywacz" min...). Bohater gry może i jest przezywany Rookie, ale od początku zabawy doskonale zdaje sobie sprawę, do czego będzie strzelał, więc żółtodziobem wcale nie jest.

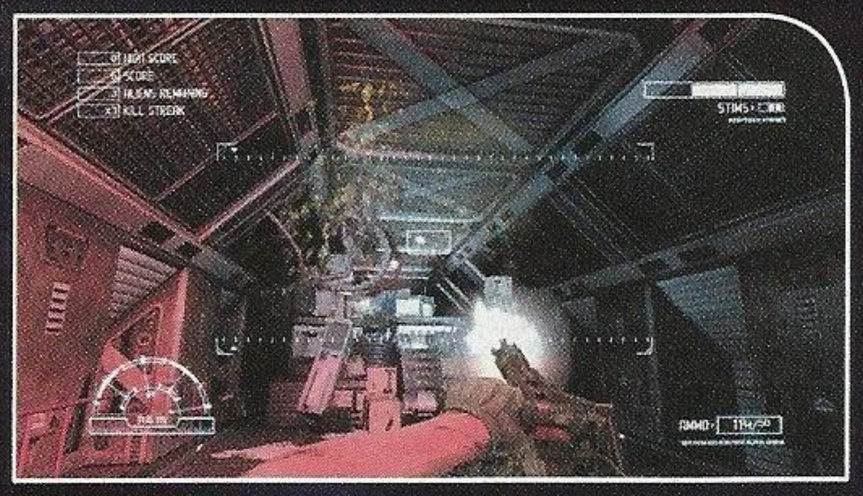
Nie ma wyjścia, trzeba obserwować detektor ruchu. Bywa dezorientujący, czasami coś kręci się w okolicy, ale nigdy nie zbliża się do bohatera, a czujnik wariuje i człowiek w panice rozgląda się wokół siebie. Gdy Ksenomorf w końcu wyskakuje z ciemności, całe napięcie schodzi z gracza i wypływa przez lufę broni w rytm pocisków. To czysta jatka; szybka, ostra, przypominająca sieciowe fragowanie, a nie strzelanie w singleplayerze. Wszystko przez to, że Obcy są w ciągłym ruchu, na dodatek poruszają się bardzo szybko i zasuwają po ścianach oraz sufitach, więc bardzo przydałoby się mieć oczy dookoła głowy, najlepiej z trybem widzenia w ciemnościach. Niestety, Rookie cyborgiem nie jest, pozostaje rozglądać się wokół, a jeśli czujnik ruchu informuje, że coś się zbliża, to celu należy szukać najpierw pod sufitem, i pod żadnym pozorem nie stać w miejscu. Do Quake-'owej szybkiej nawalanki AvP jeszcze daleko, jednak rozgrywka w kampanii Rookiego jest znacznie bardziej dynamiczna, niż w wielu najnowszych shooterach. Żadnego czajenia się za osłonami, prawdziwy oldschool shooting, choć cover przydałby się podczas starć z androidami. Są cholernie wytrzymałe, headshoty ich nie wzruszają i najlepiej strzelać do nich z daleka ze snajperki, ale jeśli nie ma jej pod ręką, to trzeba się do nich zbliżyć, co wystarcza im, żeby ustrzelić bohatera. To zdecydowanie najbardziej wkurzający przeciwnicy w grze.



ŻÓŁTODZIÓB? BZDURA

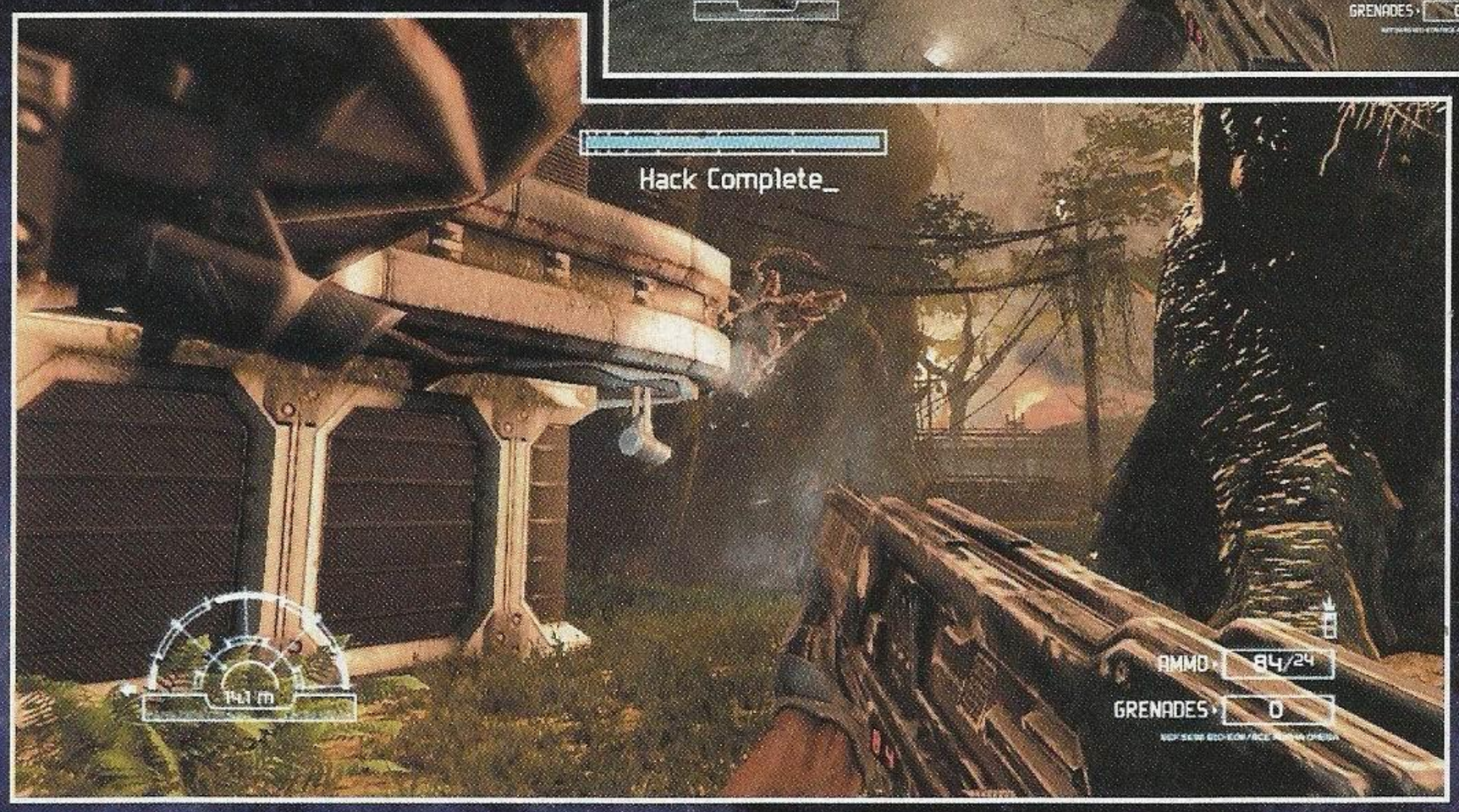
W misjach Rookiego trzeba mieć szybki palec, pełny magazynek i apteczki pod ręką (maksymalnie trzy). Obcy błyskawicznie się przemieszczają, podbiegają do bohatera albo doskakują do niego. Na normalu radziłem sobie z nimi nawet za pomocą pistoletu, ale nie polecam tego na hardzie, bo każdy pojedynek będzie ogromnym wyzwaniem, chyba, że szczęśliwie kula trafi Ksenomorfa w czaszkę. Eksplodujące po headshocie łby zawsze witałem z ulgą, bo oznaczały, że Obcy już

NIE MAM BRONI I wcale jej nie potrzebuję, bo mam ostre jak brzytwa pazury i ogon, a także dodatkową szczękę, którą masakruję ofiary. Dziwne, że androidy giną, gdy Obcy odcina im głowę, ale najwyraźniej Rebellioni nie mogli sobie pozwolić na zrobienie osobnych animacji dekapitacji ludzi i androidów, więc użyli tych samych.



SMARTGUN RZĄDZI Zajmuje dwa sloty, czyli żeby podnieść tę giwerę trzeba pozbyć się karabinu i shotguna (albo snajperki i miotacza ognia, zależy co macie). Nie da się też z nim biegać, więc wcale nie jest najlepszą bronią w grze. Ale lokowanie na celu to fajna sprawa.

WCIĄŻ BARDZIEJ OBCY Nic tylko Alieni w kółko i facehuggery. Później pojawiają się też szare okazy plujące kwasem, a nawet królowe, udało mi się też zabić jednego Chestbustera, kiedy próbował wyjść z brzucha nieszczęsnej ofiary. Jest też Predalien. Jeden.



nie wstanie. Normalnie można w kosmitę władować pół magazynka pocisków i odstrzelić mu nogi, a i tak dalej będzie się czołgał w stronę bohatera. Cóż, w końcu są to istoty, które nie czują bólu i strachu, chodzi im tylko o to, by dopaść ofiarę. W grze przedstawione zostały po mistrzowsku, widać, że Rebellioni je rozumieją.

Mam wrażenie, że Alieny powinny poruszać się szybciej, ale najwyraźniej specjalnie spowolniono ich ruchy, żeby gracze mieli szansę zdążyć obrócić głowę, co – jak wiadomo – chwilę zajmuje, gdy gra się na padzie. Jeśli jednak Obcemu uda się zbliżyć, zamiast wywalić w niego serię i dać się oblać kwasem, lepiej zaatakować kolbą (R1/RB). Drań może zablokować, wtedy nie ma innej opcji, trzeba strzelać. Rookie również potrafi blokować ciosy Obcych, co jest trochę śmieszne, ale nie mogło być inaczej, bo Ksenomorfy rozszarpałyby go w mgnieniu oka. Na normalnym poziomie trudności wyświetla się powiadomienie, żeby nacisnąć R1 i L1 (RB i LB), i lepiej go nie ignorować. Na hardzie takiej informacji nie ma, więc trzeba patrzeć, co robi przeciwnik, bo jak trafi, to od razu wypłaci kilka ciosów i Rookie straci dużo zdrowia. Pasek energii został podzielony na trzy segmenty, życie odnawia się tylko w obrębie segmentu, a żeby całkowicie się uleczyć, należy sobie zrobić zastrzyk przytrzymując Trójkąt/Y. Chwilkę to trwa, a akcja nie zatrzymuje się nawet na moment, więc lepiej uważać, by nie odłożyć broni w złym momencie.

DO ZOBACZENIA, ROOKIE

Czasami zdarza się, że bohater zostanie chwycony przez Obcego i trzeba się z nim szarpać, żeby nie wykonał finishera. Ochoczo na twarz Rookiemu wskakują również facehuggery. Strzelanie do tych małych paskud to prawdziwy koszmar; są szybkie, ruchliwe i trudno je trafić, dlatego zachęcam do korzystania z miotacza ognia.

Tego typu akcje to mocne akcenty kampanii Rookiego, która jednak nie zaskakuje, ma zbyt mało „momentów". Tylko raz musiałem bronić się przed nacierającą hordą i w końcu wziąć nogi za pas. Jeden, jedyny raz spotkałem Predatora i była to walka, jak w starym AvP2 na PC – on skakał po kolumnach i próbował mnie trafić, a ja prułem do niego ile fabryka dała (najlepiej ze Smartguna, bo lokuje się na celu i wykrywa Łowcę nawet, gdy ten jest niewidzialny). Zawiodłem się na tej walce, jestem pewien, że mogła być ciekawsza i znacznie trudniejsza – nie mam konkretnego pomysłu, natomiast potrafię sobie wyobrazić Predatora walczącego ambitniej, próbującego zaatakować znienacka, a nie wystawiającego się na ostrzał. To nie była honorowa walka, starszyzna jest zawiedziona.

Oczywiście, nie mówię, że gra powinna być tak spektakularna, jak Modern Warfare 2, ale przydałoby się trochę więcej widowiskowych scen i liczę na poprawę tego elementu w drugiej części AvP, która powstanie – nie mam co do tego najmniejszych wątpliwości.

MAM WRAŻENIE, ŻE ALIENY POWINNY PORUSZAĆ SIĘ SZYBCIEJ, ALE NAJWYRAŹNIEJ SPECJALNIE SPOWOLNIONO ICH RUCHY, ŻEBY GRACZE MIELI SZANSĘ ZDĄŻYĆ OBRÓCIĆ GŁOWĘ, CO, JAK WIADOMO, CHWILĘ ZAJMUJE, GDY GRA SIĘ NA PADZIE

YOUNGBLOOD

Granie Predatorem to zupełnie inna para kaloszy. Na normalu w ogóle nie trzeba się przejmować Ksenomorfami, dostają kilka klapsów w szczękę i padają. Kilkadziesiąt siwych włosów pojawiło się na mojej głowie, gdy odpaliłem harda. Strzelanie z działka plazmowego nie ma sensu, bo po czterech strzałach wyładowuje się bateria. Później Łowca zdobywa dysk, ale zanim trafi on w cel, odbije się od ściany, poleci w miejsce wskazane wiązką lasera i wróci, mija kilka sekund. Krótko mówiąc, jest zbyt wolny. Włócznią ciężko trafić w pędzącego Obcego, zostaje więc walka wręcz oparta na systemie papier-nożyce-kamień. Lekki atak można zablokować,

SURVIVAL

Gearsowa Horda kseruje pomysł z pecetowego AvP sprzed dekady, w którym był Survival dla czterech graczy. Tu też jest i to jeden z najjaśniejszych punktów gry. Można grać samemu, ale lepiej we czterech. Obcy zaczynają atak powoli, później stają się szybsi i bardziej mobilni. Amunicji nie brakuje, apteczek też nie, ale czasu, żeby przeładować lub się uleczyć jest bardzo mało. Trzeba współpracować, mieć oczy dookoła głowy i pilnować nie tylko siebie, ale też partnerów. Jak dla mnie zabawa mogłaby się szybciej rozkręcać, bo trochę zbyt długo czeka się, aż coś zacznie się dziać. Ale jak już ZACZNIE, to jest bardzo gorąco.

FINISH HIM QUICKLY
jak stracić głowę dla Łowcy i Obcego

Kosmici w brutalny sposób traktują Marinesów oraz androidy. Krew i inne płyny leją się strumieniami

Nie spodziewałem się, że animacje mordowania będą tak makabryczne. Nie tylko ludzie są brutalnie traktowani, Predator urywa Obcym szczęki i łamie kręgosłupy na kolanie, zaś Alien traktuje Łowcę drugą parą zębów. W singlu Ksenomorf przytrzymuje niektórych ludzi, umożliwiając facehuggerowi spokojne wskoczenie ofierze na twarz. Finishera można wykonać na dwa sposoby: zachodząc ofiarę od tyłu, albo powalając ją na ziemię i zadając ostateczny cios z przodu. Zacząłem od tych pierwszych w wykonaniu Predatora, bo nim grałem najpierw. Stwór zasłania żołnierzowi usta jedną dłonią, a drugą (a dokładniej zamontowanymi na rękawicy szponami) podrzyna gardło, albo przebija nieszczęśnika na wylot. Tu jeszcze luzik, ale w momencie, kiedy oderwałem człowiekowi głowę, trochę się zdziwiłem. Wiem, jak działa Predator, ale nie spodziewałem się, że ekipa Rebellion tak dosłownie pokaże te obrzydliwości. Przy atakach z przodu jest jeszcze „ciekawiej". Co powiecie na ostrza wbijane w oczy albo wyrywanie głowy wraz z kręgosłupem? Opadła mi szczęka, gdy Łowca z namaszczeniem przejechał dłonią po kręgosłupie ociekającym białą krwią androida. Największy hardkor? Wyrywanie kręgosłupa przez brzuch. Predator szarpie tak mocno, że wyciąga go wraz z głową. Rozumiecie, głowa przechodzi przez szyję, klatkę piersiową i brzuch. Ma-sa-kra. Obcy na tym tle wypada dość blado, odcina ogonem głowę albo wbija szpony w oczy i przebija czaszkę na wylot. Najsłabiej prezentuje się atak szczęką, sam cios nie jest pokazany – ekran zalewa jucha i nic przez chwilę nie widać. Zabicie kogoś w ten sposób w multi jest megasycące, ale jest się wystawionym w tym czasie na atak, w tym również na brutalne zabójstwo. Kto kręgosłupy wyrywa, bez kręgosłupa kończy...

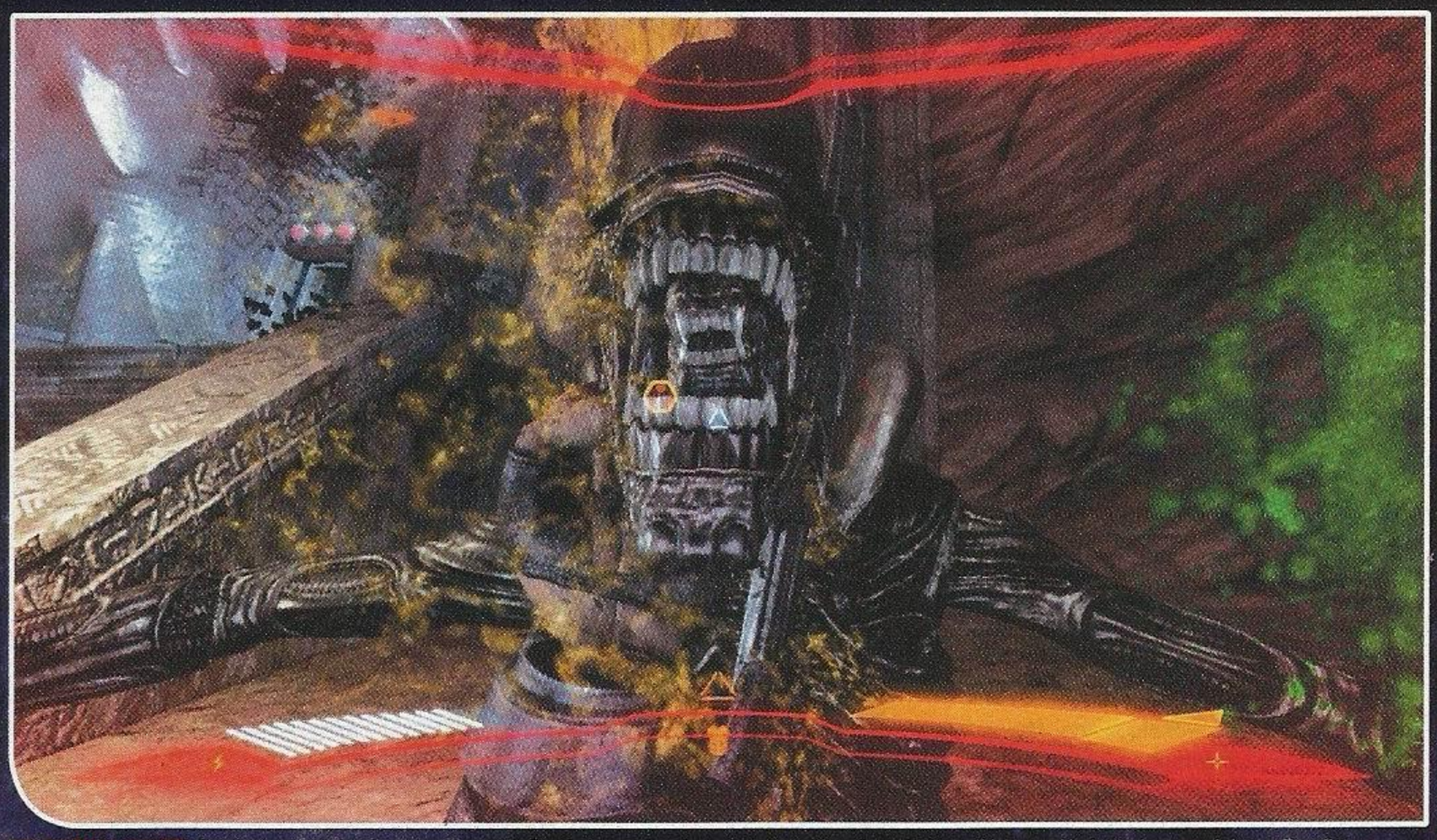
mocny atak przełamuje blok, ale jest powolny, więc gdy wróg zbiera się z mocnym ciosem, można go potraktować lekkim. Napisałem „powolny"? Predator (i Alien zresztą też, a Rookie nie, bo on zamiast silnego ataku po prostu strzela) składa się do niego okrutnie długo, co często wpędzało mnie w kłopoty, bo mocno obrywałem zanim zdążyłem uderzyć.

Łowca, podobnie jak Marine, musi korzystać z „apteczek", jedynie Ksenomorfowi energia odnawia się automatycznie.

Nawet jeśli opanujecie walkę wręcz, w otwartej potyczce z uzbrojonymi ludźmi Predator jest bez szans. Jest silniejszy od człowieka, ale nie kuloodporny. I bardzo dobrze, bo tą postacią trzeba polować – odpalić niewidzialność (nie działa na Obcych), wykonać kilka dalekich skoków, by zająć dogodną pozycję, a nawet odwrócić uwagę celu imitując ludzkie okrzyki. Sztuczna inteligencja Marinesów zawodzi na normalu i na hardzie, przy czym na wyższym poziomie trudności chłopaki przynajmniej potrafią dostrzec przemykającego obok Predatora i bardzo długo pozostają czujni, gotowi w każdej chwili oddać strzał. Czasami nawet wygląda to tak, jakby było ustalone, że jeśli Łowca został zauważony, to nawet, gdy wychyli się z ukrycia po kilku minutach, żołnierze i tak go dostrzegą. Trzeba zatem poszukać innego miejsca do przeprowadzenia ataku.

Bohater potrafi wykonać skok na kilkanaście metrów, pod warunkiem, że gra na to pozwala. Należy przytrzymać L2/LT i ustawić się w kierunku, gdzie chce się skoczyć, a być może pojawi się informacja, że jest to możliwe. System nie działa bez zarzutów, często musiałem kilka razy próbować, zanim w końcu gra pozwoliła mi przemieścić się we wskazane przeze mnie miejsce. W singlu jest to do przeżycia, chociaż podczas walki z ostatnim bossem trochę się naprzeklinałem, gdy nie mogłem wykonać skoku. W multiplayerze

WTF MAN? Próba międzyrasowego zbliżenia nie zyskała aplauzu w oczach Predatora. Alien został zmiażdżony.



WSZYSTKO WIDZĘ Dopiero po zdobyciu pewnej maski, Predator może używać trybu widzenia, w którym Obcy podświetleni są na zielono. Rzadko korzystałem z tego bajerku, z podczerwieni też prawie w ogóle, ale może Wy uznacie je za bardziej przydatne.

jest to o wiele bardziej istotny element rozgrywki decydujący nawet o wygranej, dlatego jego działanie powinno zostać usprawnione.

XENO SIX

Skończyłem kampanię „szóstki" (Alien ma wypaloną cyfrę 6 na łbie) w dwie godziny na normalu. Na hardzie nie jest dużo trudniej, trzeba tyko uważniej wybierać ofiary, bo kule błyskawicznie dziurawią ciało Ksenomorfa. Podstawą jest opanowanie poruszania się – Six potrafi łazić po ścianach i suficie, a robi to tak szybko, że bardzo łatwo traci się orientację. Zawsze można nacisnąć R2/RT, a Obcy zeskoczy na ziemię, wskaźnik na środku ekranu pokazuje też, gdzie jest góra, a gdzie dół, więc da się to ogarnąć, trening jest jednak potrzebny. Alien nie atakuje z daleka, walczy się nim w zwarciu i to jest najbardziej rajcujące. Trzeba podbiec do ofiary, zabić ją i szybko zniknąć. Obcy, podobnie jak Predator, potrafi wykonać ciche, brutalne zabójstwa (po makabryczne szczegóły zapraszam do ramki), które pozwalają szybko wyeliminować przeciwnika, ale są bardzo ryzykowane, bo podczas ich wykonywania bohater jest wystawiony na ataki, a animacji egzekucji ofiary nie można przerwać. Gracze szybko zorientują się, że lepiej dwa razy się zastanowić, niż wyeliminować w ten sposób kogoś w multiplayerze samemu stając się na kilka sekund łatwym celem.

DŁUŻEJ ZNACZY LEPIEJ

Kampania Obcych zakończyła się błyskawicznie, bo z kim tu walczyć, skoro ludzie szybko giną, androidy o dziwo wypadają z gry, gdy oderwie im się głowę (a z headshotów Rookiego nic sobie nie robią), a Predatorzy stają do walki zdecydowanie zbyt późno.

AvP jest bardzo fajną grą, klimatyczną i oferuje różnorodną rozgrywkę, ale zabawa poszczególnymi rasami kończy się zdecydowanie za szybko. Jeśli istotnie była to gra, którą Rebellion robił „dwa lata, ale właściwie to dziesięć, bo o pewnych pomysłach myśleliśmy od czasu zakończenia prac nad starymi, pecetowymi AvP" (słowa producenta), to niestety, singleplayer rozczarowuje. Na normalu cała gra pękła w osiem godzin, a na hardzie może uzbiera się piętnaście, ale głównie dlatego, że dużo trudniej wyjść żywym ze starcia z Obcymi/ludźmi, bo lepiej blokują i zadają większe obrażenia.

Obserwowanie wydarzeń z trzech perspektyw jest bardzo fajne, ale bieganie trzy razy po tych samych miejscówkach już nie, tym bardziej, że jest ich raptem sześć. Wprawdzie są zróżnicowane, raz akcja toczy się w ciasnych korytarzach w rafinerii i Rookie nawet trafia do gniazda Alienów, gdzie przypieka ich Królową, kiedy indziej walki toczą się w ruinach świętych budowli Predatorów albo w dżungli, jednak to trochę za mało. Pewnie dlatego po ograniu kampanii Marinesów, szybciej uwinąłem się z Łowcą i błyskawicznie z „szóstką", bo już nieźle znałem teren. Przyznaję jednak, że poziomy są na tyle dobrze zaprojektowane, by za każdym razem znajdować na nich nowe przejścia i pomieszczenia niedostępne dla innych ras.

AVP NIE ZASYSA! MA NIEZŁĄ GRAFIKĘ ZYSKUJĄCĄ GŁÓWNIE DZIĘKI OŚWIETLENIU I FILTROM – ALIEN WIDZI ŚWIAT ZNIEKSZTAŁCONY, A ŁOWCA MOŻE PRZEŁĄCZYĆ SIĘ NA PODCZERWIEŃ ALBO TRYB, W KTÓRYM KSENOMORFY SĄ WIDOCZNE NA ZIELONO

STRZAŁ W ÓSEMKĘ

Spotkałem się kilka razy ze stwierdzeniem, że AvP to przede wszystkim multiplayer, ja jednak jestem zwierzęciem głównie singlowym (tak Mielu, a jak wytłumaczysz to, że jesteś żonaty?) i nie ukrywam, trochę się rozczarowałem tak krótką zabawą. Ale czy wiecie, co to oznacza? Rebellion nareszcie zrobiło bardzo dobrą grę, w którą chciałoby się grać dużo dłużej i to jest świetna wiadomość.

AvP nie zasysa! Ma niezłą grafikę zyskującą głównie dzięki fachowemu oświetleniu (ciała Obcych wyglądają kapitalnie w ostrym sztucznym świetle lub w czerwonym blasku flary, ale na otwartej przestrzeni już o wiele słabiej) i filtrom – Alien widzi świat odrobinę zniekształcony, a Łowca może przełączyć się na podczerwień albo tryb, w którym Ksenomorfy są widoczne na zielono. Odgłosy bohaterów są super, Obcy przerażająco syczą, Predator wydaje ten swój żabi skrzek. Tylko bronie nie brzmią zbyt potężnie, ale to jedyny słaby punkt. Koniecznie grajcie na hardzie, bo na normalnym poziomie trudności AvP rozczarowuje.

Mam nadzieję, że jeśli gra dobrze się sprzeda, Rebellion rozwinie skrzydła, czyli zrobi dłuższy, bardziej widowiskowy singleplayer. Znając zakończenie gry wiem, że w kontynuacji zapowiada się konkretna rozpierducha i właśnie taką chciałbym zobaczyć. ■■

OCENA **8.0/10**

+ TRZY RASY I KAŻDĄ GRA SIĘ ŚWIETNIE
– ZA KRÓTKA, ZA MAŁO MIEJSCÓWEK, ZA MAŁO WALK Z ŁOWCĄ

KOSMICZNA RZEŹNIA JUŻ OTWARTA!

BYĆ OBCYM I ŁOWCĄ

W deathmatchu każdy chce grać Predatorem. Jest też team deathmatch dla drużyn podzielonych rasami albo wymieszanych. Ale najciekawsze są Predator Hunt i Infestation. W tym pierwszym jeden gracz jest Łowcą i tylko on zdobywa punkty, a żeby być Predatorem jak najdłużej, musi zabijać Marinesów. Inni gracze próbują go zabić. Komu się uda, ten zostaje Predatorem. W drugim trybie gracze przez chwilę zbierają jak najlepszą broń i szukają miejsca, gdzie najlepiej będzie im się bronić, a następnie gra losuje, który z nich zmieni się w Obcego. Gdy kogoś zabije, ten ktoś odradza się jako Alien. Marinesi muszą jak najdłużej przeżyć, kto zostanie ostatnim człowiekiem na polu walki, ten wygrywa. Kapitalna zabawa.

MAESTRO: JUMP IN MUSIC

▶ NDS // BigBen

Jak każdy dorosły mężczyzna, zawsze marzyłem, żeby wcielić się w różowego kurczaka dyrygującego nieistniejącą orkiestrą – tak mniej więcej musiał wyglądać argument autorów próbujących przekonać wydawcę do swojego nowego pomysłu. Ważne, że się udało, Maestro zapewnia kilkadziesiąt minut doskonałej zabawy i jest sporym zaskoczeniem wśród ostatnich gier na DSa. Takie tytuły trzeba reklamować, w innym wypadku jest duże prawdopodobieństwo, że przejdą bez echa i podzielą los Elite Beat Agents.

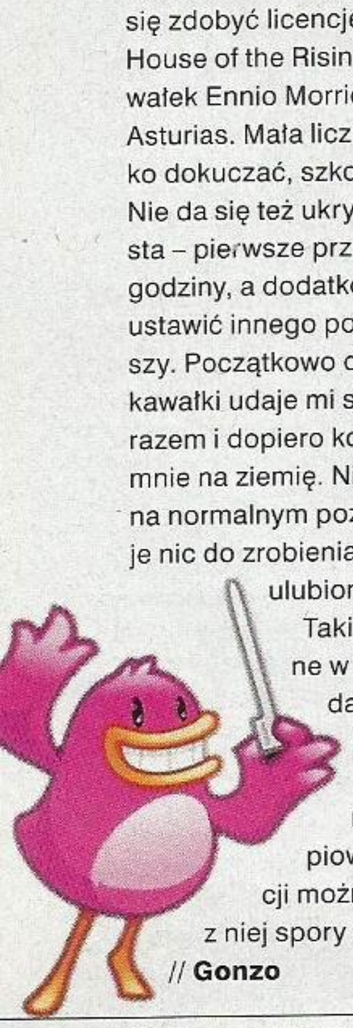
Jak na dobrą grę muzyczną przystało, jej zasady opisane na papierze brzmią niespecjalnie. Guitar Hero to naciskanie kolorowych przycisków na plastikowej gitarce, DJ Hero jest zabawą z połową miksera, zaś Maestro... unikalnym połączeniem japońskiego Taito, wspomnianego EBA i kilku własnych pomysłów. Główną postacią jest kurczak, który sam biegnie w prawo, do gracza należy pstrykanie w pojawiające się struny dokładnie w momencie, kiedy znajduje się na ich wysokości. Później pojawiają się inne elementy i w międzyczasie trzeba odgonić przelatujące mewy albo rytmicznie oskubać z piór pojawiające się kaczory. Brzmi absurdalnie, ale każda akcja ma swój dźwięk, a wszystko naraz składa się na pełny utwór. Widać, że autorzy mieli masę pomysłów i prawdopodobnie krótki termin realizacji, bo poziomy są niedługie, a przy tym mocno zróżnicowane. Absolutnie nie ma mowy o powtarzalności i nudzie, scenerie zmieniają się zanim zdążymy się do nich na dobre przyzwyczaić.

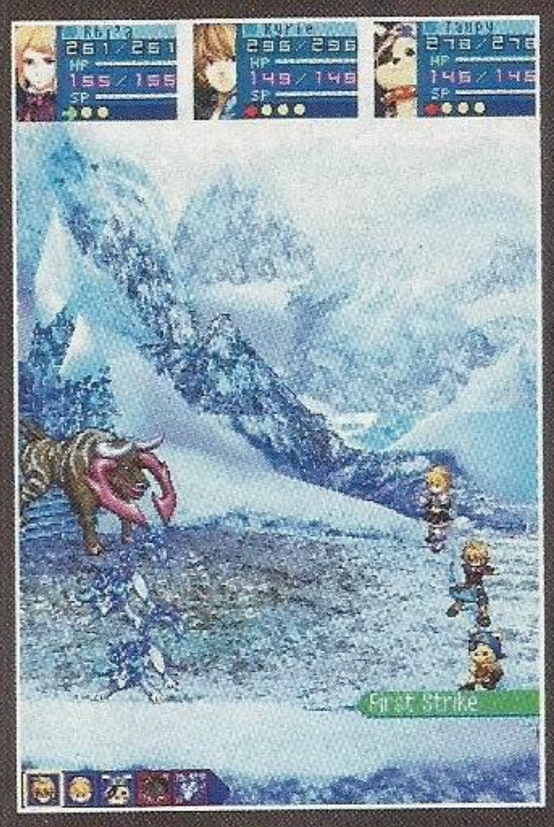
Oczywiście zamiast patrzeć na ekranik można zdać się na słuch, tym bardziej, że ścieżka dźwiękowa w sporej części składa się z... muzyki poważnej. Spokojnie, na pewno znacie symfonię Beethovena czy klasyki Vivaldiego albo Mozarta. A jeśli nie, to też żaden problem, bo każdy poziom można bez stresu sprawdzić przed właściwą rozgrywką. Oprócz znanych kompozytorów, udało się zdobyć licencję na nieśmiertelne „The House of the Rising Sun" The Animals, kawałek Ennio Morricone i słynne hiszpańskie Asturias. Mała liczba piosenek zaczyna szybko dokuczać, szkoda, że nie ma ich więcej. Nie da się też ukryć, że gra jest krótka i prosta – pierwsze przejście zajmuje dwie-trzy godziny, a dodatkowo na starcie nie można ustawić innego poziomu trudności niż najniższy. Początkowo dziwiłem się, że wszystkie kawałki udaje mi się zaliczać za pierwszym razem i dopiero końcówka gry sprowadziła mnie na ziemię. Niestety po przejściu Maestro na normalnym poziomie trudności nie zostaje nic do zrobienia, można jedynie powtórzyć ulubione etapy.

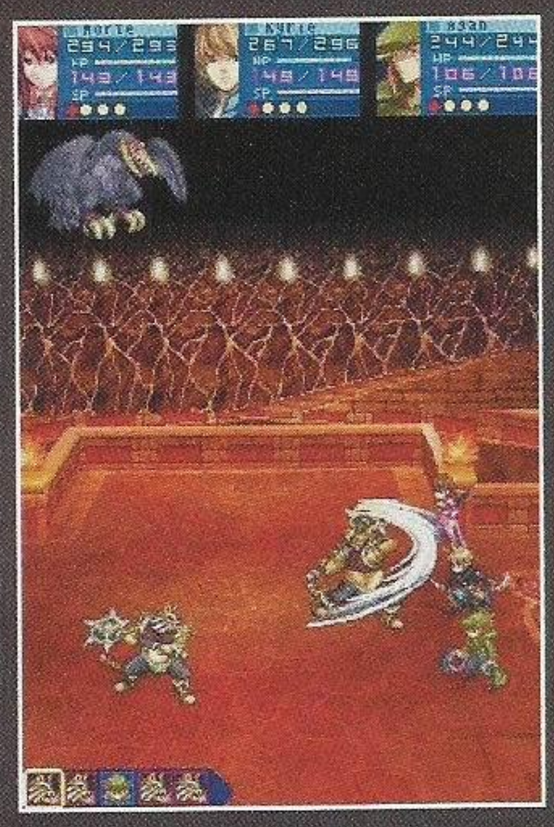
Takie gry powinny być wydawane w niższej cenie albo sprzedawane przez sieć. Mam nadzieję, że Maestro sprzeda się nieźle albo chociaż natchnie inną ekipę do skopiowania pomysłów. Z tej pozycji można wykrzesać więcej i zrobić z niej spory hit.

7.0/10

// **Gonzo**







SANDS OF DESTRUCTION

PO CO KOMU FINAL FANTASY XIII?

txt: GONZO

INFO

- Wydawca: SEGA
- Producent: Imageepoch
- Liczba graczy: 1
- Premiera: marzec
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MYGO
DESIGN

GULASH: Na NDSsie japońskich erpegów jak mrówków; chyba każdy fan tego gatunku zaopatrzył się już w przenośną konsolę Nintendo, a jeśli nie, to na co czeka? Japończycy produkują je w hurtowych ilościach bo konsole przenośne nie wymagają wielkich nakładów finansowych, jak i gigantycznych zespołów. Sands of Destruction to kolejny udany, ale też jak dla mnie typowy do bólu „japończyk" i spoko.

Taka refleksja naszła mnie po ograniu najnowszej pozycji na podstawie scenariusza autora Chrono Triggera. Gdyby gra Square Enix nazywała się inaczej (powiedzmy... Found In My Afro), nie przyciągałaby tak bardzo uwagi mediów. DS jest co miesiąc bombardowany erpegami z Japonii, w znacznej części świetnymi, a jakoś nikt nie robi z tego wielkiego szumu. Szkoda, bo wypadałoby, żeby więcej osób je poznało.

W Sands of Destruction od razu rzuca się w oczy rozbuchana oprawa. Po skończeniu ostatniej Zeldy, z szokiem przyjąłem fakt, że postacie jednak potrafią przemówić ludzkim głosem. Może nie w każdej sytuacji i nie zawsze przekonująco, ale to wciąż ewenement w obszernych, dłuższych grach na handhelda Nintendo. Podobnie sprawa ma się ze złożonością grafiki, to absolutny top deesowych produkcji, spokojnie może równać się z wydanym jedynie w Japonii slasherem Soma Bringer, który zachwycał na każdym kroku. Nietypowo zacząłem od oprawy, a przecież to nie ona jest najważniejsza w erpegach. Na szczęście z pozostałymi elementami nie jest dużo gorzej.

Historię opleciono wokół dwójki postaci – spokojnego chłopaczka Kyrie i anarchistki Morte. Nie muszę mówić, że między tą dwójką pojawi się coś więcej niż przyjaźń, prawda? Fabuła rozkręca się w okolicy pierwszej godziny gry, gdy Kyrie staje się posiadaczem tajemniczej siły, która mogłaby pomóc w zniszczeniu świata... Opowieść od początku obiecywała sporo, udanie nakręcała mnie na zabawę, jednak po pewnym czasie zbytnio się rozcieńczyła i przestała interesować. Jest okej, ale nie liczcie, że wessie Was jak Chrono Trigger. Nie ma szans.

System walki zrealizowano sprawnie, nie ma tutaj żadnych udziwnień – to klasyka gatunku, czyli nie obędzie się bez podziału na tury i irytujących losowych pojedynków. Nie jest to tytuł wnoszący coś nowego, ale coraz częściej mam przekonanie graniczące z pewnością, że większość japońskich developerów wcale nie szuka świeżości. Niemożliwe, aby tak kreatywny naród nie potrafił przez kilkanaście lat zmodernizować jRPG...

Autorzy fachowo bawią się kamerą, by zaprezentować fabułę – świetnie wypada widok z oczu bossa przed większymi walkami. Udało im się też z głową wykorzystać oba ekraniki do pokazywania akcji, więc przez całą grę korzysta się jedynie z przycisków, touch screen jest zupełnie niewykorzystany.

Gra mogła być czymś dużo lepszym i to niestety odczuwa się na każdym kroku. Mimo tego, to bardzo dobry i solidny erpeg, jeżeli skończyliście inne topowe gry z gatunku, a premiera FFXIII nadal wydaje się odległa, zdecydowanie warto pochylić się nad Sands of Destruction. ■■

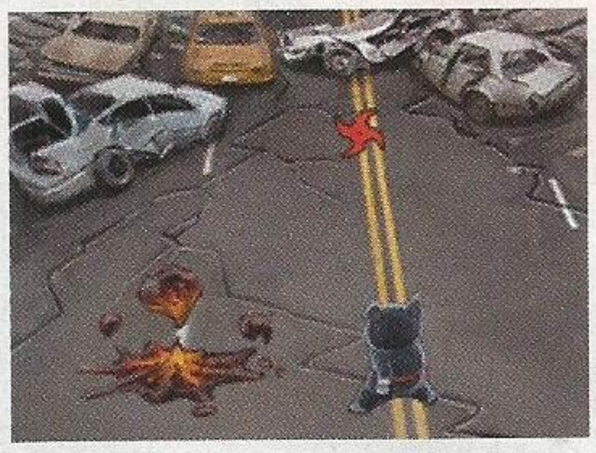
OCENA **7.9/10**

+ OPRAWA, ZACHĘCAJĄCY POCZĄTEK
− NIE DORASTA DO OCZEKIWAŃ

DS = DOBRE I STAROSZKOLNE

NINJA CAPTAINS

▶ NDS // Nordcurrent



Każdy zgodzi się, że nie trzeba być najbardziej kreatywnym z developerów, żeby wpaść na pomysł stworzenia zestawu mini-gierek na DSa.

Pół biedy, jeśli są odpowiednio nowatorskie i zróżnicowane, dużo gorzej, gdy powielają utarte schematy, jak w przypadku Ninja Captains. Pukanie na czas w ekranik, żeby uspokoić pasażerów samolotu, albo wycinanie koleżce z afro fantastycznych fryzur to przykłady pierwsze z brzegu, ale doskonale świadczą o poziomie zabawy. Zero zaskoczenia, inwencji, czy nawet poprawnego skopiowania udanych pomysłów z pierwszego WarioWare na handhelda Ninny. Zawodzi praktycznie każdy element, bo sterowanie jest toporne, gra z opóźnieniem wykrywa poczynania gracza, zdarza się jej też błędnie zinterpretować dotknięcie ekraniku i zepsuć dorobek punktowy. Autorzy wpadli na szatański pomysł przedłużenia zabawy – podnieśli poprzeczkę punktacji i nie wystarczy mordować się pół minuty z każdą nieudaną mini-gierką; trzeba spędzić z nią ładnych kilka minut, które zaczynają ciągnąć się, jak Moda na sukces. Ciężko mi sobie przypomnieć, jaka gra dawała mi mniej zabawy, nigdy też nie byłem tak pewny oceny.

1.0/10

// **Gonzo**

POLAR RAMPAGE

▶ NDS // Phoenix Games

Zastanawiające, jak układanie klocków w jednokolorowe ciągi potrafi zachęcić do spróbowania kolejnej gry.

Przecież tytuły podobne do Polar Rampage są znane od dekad i ewoluowały w równym stopniu, co jRPG... Jednak zostawmy dywagacje na boku, Polar Rampage kontynuuje najlepsze tradycje i na szczęście przywiązuje dużą wagę do najważniejszej z nich – prostoty rozgrywki. Do gracza należy jedynie wystrzeliwanie niewielkiego klocka w ich większą grupę tak, aby obok siebie znalazły się co najmniej trzy o takim samym kolorze. Banalne, ale nie nudzi od razu, bo partyjki trwają około minuty, więc kończą się błyskawicznie. Schody piętrzą się bardzo powoli, długo grałem wyłączając umysł i odruchowo pukając w ekranik. Do pomocy można wynająć różne roboty, które będą odkrywać ścieżkę do dłuższych łańcuchów klocków – oczywiście nie mogło zabraknąć mnożników podbijających licznik punktów.

Zawartości w Polar Rampage jest malutko, poza tym zamiast wydawać pieniądze na tę pozycję, lepiej rozejrzeć się za bardziej rozbudowanymi tytułami dostępnymi za darmo w wersji flashowej. Chyba, że ktoś bardzo potrzebuje układać klocki w autobusie.

5.0/10

// **Gonzo**

YYCH Nie mogłem uwierzyć, że w 2010 roku nadal zaczyna się opowieść przy pomocy takich narzędzi narracji, jak: płonąca wiocha, martwy kochanek, czy tajemniczy tatulek. Czy naprawdę nie ma innych pomysłów?

GORDON FREEMAN Veneticę zapamiętam ze względu na pogrzebacz, który cenię sobie teraz bardziej niż kultowy łom. To zabójcza zabawka w rękach dziewczyny. Lepiej o tym pamiętajcie, gdy zdecydujecie się na kominek w domu.

VENETICA

KLASYCZNY RPG Z KLASYCZNYMI BŁĘDAMI

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: DTP Ent.
- Producent: Deck 13
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIOD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

MIELU: Fajna gra, tylko trzeba dać jej szansę. Przez trzy godziny nudzi, później Scarlett staje się silniejsza, ma więcej do powiedzenia w walkach, W Wenecji jest co robić, bo wcześniej to tylko parcie przed siebie i trudne walki (bo lasia słaba). Fax okrutnie się nudził, a ja bawiłem się dobrze, choć zadania nie są zbyt różnorodne i loadingów za dużo. Fabuła lekka i przyjemna, ogólnie to dobry action-RPG. Można się zrelaksować. Dużo takich gier nie ma. Naciągane 7/10

Gatunek RPG od zawsze miał swoich licznych zwolenników, spędzających setki godzin w lochach i katakumbach, ale i jego przeciwnicy od lat rośli w siłę. Najczęściej wyśmiewany przez nich pomysł, to obowiązkowe spalenie wioski na początku gry. Kolejny patent, przy którym nieżyczliwi płaczą ze śmiechu, to tajemnicze moce głównego bohatera. Nic jednak nie poprawi humoru przeciwnikowi RPG tak, jak śmierć narzeczonego, kuzyna lub przyjaciela z dzieciństwa. Wszystkie te złowrogie elementy zawiera niestety Venetica.

ZGINĘŁA, ALE NIE UMARŁA

Początek gry jest archaiczny i standardowy do bólu. Zabójcy atakują małe miasteczko, a na rękach przepięknej Scarlett umiera jej ukochany, który oddaje za nią życie. Z miejsca więc pojawia się motyw zemsty, a bohaterka w podartej sukni i z pogrzebaczem w dłoni rzuca się na morderców. Cudem udaje jej się przeżyć i budzi się w zniszczonym (choć pełnym pozytywnie nastawionych do życia ludzi) miasteczku. Nikt tu nie opłakuje poległych, wszyscy zajmują się swoimi sprawami. Bohaterka rusza więc w poszukiwaniu przygody, co oznacza misję polegającą na zdobyciu nowych ciuchów. Możecie się więc domyślać, że w ciągu pierwszej godziny umierałem z nudów. I to dosłownie, bo Scarlett nieoczekiwanie dostaje od wieśniaków nożem i umiera. W każdym razie umarłaby, gdyby jej tatusiem nie był Ponury Kosiarz, znany również jako Śmierć. Tłumaczy on córce, że musi ona odszukać prastare ostrze, obudzić w sobie mistyczne moce i pokonać szalonych nekromantów, którzy chcą zniszczyć świat. Jak ma to zrobić?

PRZECIEŻ CIĘ ZABIŁEM! Walki z szefami to nie taka prosta sprawa. Mają po kilka form, a walka toczy się zarówno w prawdziwym świecie, jak i mrocznym wymiarze. Trzeba szukać ich słabych punktów.

CÓRECZKA TATUSIA

Tutaj muszą wykazać się sami gracze, co nie będzie proste, bo zadania opisane są lakonicznie, mapa świata niczego nie ułatwia, więc trzeba biegać i męczyć pytaniami każdą napotkaną postać. Akurat ten element gry teoretycznie się udał, bo wzorem Mass Effect można wybierać spośród kilka odpowiedzi. Niestety, nie ma tu profesjonalnie nagranych dialogów, a poziom tekstów jest przeciętny, więc i tak pomijałem większość rozmów. Ciężko było mi natomiast ominąć przeciwników, którzy kryją się za każdym krzaczkiem i kamykiem. Zanim zdobyłem pierwszy miecz, musiałem walczyć pogrzebaczem, czyli głównie uciekałem do wioski. I tutaj spory szok, bo mieszkańcy pomagali mi w walce. Byłem im dozgonnie wdzięczny, ale gdy już zostałem szczęśliwym posiadaczem sensownej broni, to okazało się, że każdego wroga można zatłuc naciskając w kółko jeden przycisk. Wystarczy zepchnąć nieprzyjaciela na ścianę i trzaskać do skutku. Jest to o tyle łatwe, że praktycznie co drugi poziom składa się z wąskich korytarzy, nieważne czy to las, czy to pole uprawne. Naturalnie w potyczkach można posiłkować się magią i umiejętnościami (których dziewczyna uczy się u najróżniejszych postaci), ale najbardziej przydatna zdolność to zmartwychwstanie. Tak, Scarlett ma w końcu geny po tacie, więc ciężko ją zabić. Zresztą tematyka zaświatów to mocny punkt gry, gdyż kontakty z nieumarłymi, wykorzystywanie nekromancji i wkraczanie do mrocznego wymiaru zrealizowano pomysłowo.

DOBRE CHĘCI TO ZA MAŁO

Venetica chciałaby stanąć w jednym szeregu z Fable i Assassin's Creed. Brak jej jednak pomysłów, którymi od lat zaskakuje nas Peter Molyneux, oraz budżetu, jakim obdarzył Ubisoft swoje gry o zabójcach. Gracze dostają więc system walki i projekty postaci wzorujące się na Fable, oraz najważniejszą miejscówkę w grze, czyli miasto stylizowane na średniowieczną Wenecję. Akurat ten poziom ma swój bajeczny urok, a jego architektura prezentuje się znakomicie. Niestety przyjemność z zabawy skutecznie psuje przycinająca się animacja, przenikanie postaci przez obiekty, oraz doczytywanie danych – spotykane na każdym kroku.

Venetica nie ma wielkich szans na rynku w czasach Fable, Final Fantasy, czy Fallout. Od dawna wyśmiewa się rozwiązania, z których składa się ta produkcja. Choć głównej bohaterce nie można odmówić uroku osobistego i ślicznych oczu, to jej przygoda jest nudna, naiwnie głupia i pełna błędów. Męczyłem się sprawdzając ten tytuł, bo nie jest to nikczemny przeciętniak, a całkiem dobra gra, w którą producent włożył sporo pracy. Niestety, w każdej minucie rozgrywki widać, że nie starczyło mu talentu i budżetu na stworzenie wciągającej historii, czy dobrego systemu walki. A tak mamy wielogodzinnego erpega, który nikogo na dłużej nie przyciągnie do konsoli. ■■

OCENA 6.3/10

+ NEKROMANCJA, NIEUMARLI, BOHATERKA MA SWÓJ UROK
– BŁĘDY, ARCHAIZMY, FABUŁA, SYSTEM WALKI

CÓRECZKA ŚMIERCI WALCZY Z KULTEM NEKROMANTÓW

Die by the sword

Marcel był świadkiem moich pierwszych godzin gry i akurat on dobrze się bawił. W przeciwieństwie do mnie, bowiem za wszelką cenę starałem się zdobyć cokolwiek, co zastąpiłoby mój pogrzebacz. Widziałem miecze leżące na ziemi, oraz lewitujące w powietrzu (jeden z częstych błędów), przeszukiwałem przeciwników, których z trudem zatłukłem przy wsparciu dzielnych straganiarek i nic. W końcu okazało się, że kawałek solidnego żelaza otrzymuje się w misji ratowania kuzyna. Szkoda, że producent nie pomyślał o tym, że najpierw trzeba się do niego przebić przez oddział maniakalnych zabójców. Później bohaterka zdobywa księżycowe ostrze, które przydaje się w walce z potworami. Dzięki niemu zdobywa się energię, która może przywrócić Scarlett do życia po przegranej walce. Ja polecam jednak młot. Jego zasięg i siła powalają (dosłownie) wrogów.

GRAFIKA nawiązuje do Fable, choć twarze postaci to druga liga. Mimo wszystko gra ma kilka ładnych miejscówek. Ogromne miasto z kanałami naprawdę zachwyca, choć do poziomu Assassin's Creed daleko.

txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: Visceral G.
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Pograłem trochę w Dante's Inferno aż tu nagle w łapy wpadło mi God of War: Collection i na kilkanaście dni zapomniałem o biednym Danteuszu czekającym w Piekle aż łaskawie powrócę do gry. DI jest całkiem przyjemną siekanką, którą z chęcią ogram, jak już dostaniemy wersję na PSP – tak sobie wymyśliłem, gdy po raz pierwszy zagrałem w DI w kwietniu 2009 w Londynie. Może być godny rywal dla Chains of Olympus, bo do God of War wydanych na PS2 jednak nie ma startu. A przy okazji, wszystkim, którzy patrzą na DI i myślą, że gry są najgłupszą formą rozrywki proponuję baranka w ścianę. 7/10

DANTE'S INFERNO

CHWYĆCIE ZA WIELKĄ KOSĘ, WY, KTÓRZY TU WCHODZICIE!

W którym kręgu Piekła wylądują pomysłodawcy przeniesienia „Boskiej Komedii" do gry video? Pewnie innym niż David Jaffe i następcy – o ile twórcy God of War sięgnęli po materiał źródłowy, który można dość swobodnie obrabiać i nikt większych pretensji miał nie będzie, tak Visceral Games zabrali się za temat o wiele trudniejszy i delikatniejszy, bo mogący obrazić czyjeś uczucia religijne i estetyczne. „Boska Komedia" Dantego Alighieri to przecież arcydzieło literatury Średniowiecza, pierwszy poemat napisany w języku włoskim, a także pełen aluzji do ówczesnej sytuacji we Włoszech traktat religijno-filozoficzny oraz społeczno-polityczny. Obecnie już praktycznie zupełnie nieczytelny, może poza sugestywnymi opisami dziewięciu kręgów piekła, które „dantejskimi scenami" zafascynowały autorów gry. Dzięki temu pod względem artystycznym Dante's Inferno jest dość wyjątkowe. Dlaczego? A choćby dzięki poziomowi Lust, gdzie roi się od symboli fallicznych i waginalnych oraz bardziej prozaicznych gołych piersi i sukkubów rozkraczających się nieprzyzwoicie przed Dante, by go następnie zaatakować. Ale to potem, najpierw trzeba na Piekło zasłużyć, a nie było w Średniowieczu lepszego sposobu, niż poprzez krucjaty w szczególe, a w ogóle – nawracanie ogniem i mieczem. Tak to sobie Wróg sprytnie wymyślił, że najgorsze grzechy popełniane są z nadmiaru wiary w Boga.

ULTIMATE CRUSADER

Na początku gry widzimy Dantego, który przyszywa sobie do skóry na klacie krzyż z czerwonego materiału – symbol krzyżowca w wersji hardcore, bo normalnie ludziom wystarczał naszyty na tunikę. Materiał jest też swego rodzaju wersją tkaniny z Bayeux – są na niej przedstawione wydarzenia, w których bohater gry brał udział podczas krucjaty. No i tu mamy pierwszy duży zgrzyt historyczny i niezgodność z dziełem Dantego Alighieri. Otóż wedle historyków, Dante rozpoczął swą wędrówkę przez Piekło w roku 1300, a gra nawiązuje do czasów III Krucjaty pod wodzą Ryszarda Lwie Serce z lat 1189-1192, czyli ponad wiek wcześniej. Oczywiście im dalej w grę, tym rozbieżności więcej, bo nikt nie słyszał o tym, żeby Dante mordował w Piekle demony. Albo zabił Ponurego Żniwiarza jego własną Kosą.

Oczywiście Dante's Inferno to nie Assassin's Creed, nie musi ani trochę trzymać się realiów, a „Boska Komedia" jest tu tylko usprawiedliwieniem dla wizyty w piekielnych czeluściach i mordowania demonów. No dobra, jest tu też fabuła, nawet znośna, bo opowiadająca o odkupieniu grzechów, a dodatkowym smaczkiem jest możliwość karania lub zbawiania pokutujących w Piekle dusz zgodnie ze swoim sumieniem. Tyle, że sposób podania fabuły jest dość pretensjonalny, brakuje też jakiegoś większego twista fabularnego – wiadomo, że trzeba dotrzeć na samo dno Piekła, a gdzieś tam przecież czai się myśl, że w kolejnych częściach czeka nas Czyściec i Niebo. W każdym razie, grałem raczej ze względu na fachowość machania wielką kosą, naparzania wkoło świetlistymi krzyżami i w ogóle robienia srogiej rozpierduchy w Piekle, niż z powodu fascynacji opowiedzianą historią, nawet jeżeli ma ona jakiś tam alegoryczny przekaz. Jak choćby taki, że Dante jest tu w pewnym sensie Chrystusem, Zbawicielem i Odkupicielem – ma nawet koronę cierniową na głowie i za każdym razem, gdy nachodzi go wizja, łapie się za prawy bok. Zbiera też po drodze srebrniki Judasza, ale jego samego nie spotkałem, choć podobnież rezyduje w najniższym z piekielnych kręgów, obok Brutusa, gdzie „kiedy piekło zamarznie" znaczy tyle, co „teraz". W każdym razie, zbawiłbym Judasza, gdybym go znalazł.

NIE ZOSTAWIAJ MNIE, DANTEEEEE!

W poprzednim akapicie wspomniałem o kilku elementach charakterystycznych dla Dante's Inferno. Podstawą jest właśnie możliwość Karania lub Zbawiania dusz. W przypadku demonicznych przeciwników obie te opcje kończą się brutalnie, ale już potraktowanie w taki sposób napotkanej zagubionej i cierpiącej duszy jakiejś postaci z Boskiej Komedii różni się diametralnie – ukarana dusza płonie i rozsypuje się w proch, a zbawiona wznosi się ku wiekuistej światłości. Z tym podstawowym wyborem wiąże się także rozwój postaci i ścieżka jaką obierzemy. Po stronie „Zła" są nowe kombosy wykorzystujące kosę Śmierci, a „Dobro" rozwija ataki za pomocą drugiego artefaktu – krucyfiksu, który jest tu po prostu bronią strzelecką niszczącą przeciwników świetlistymi krzyżami. Co ciekawe, nawalanie z krucyfiksu jest darmowe, nie wyczerpuje się żaden pasek magii, czy czegoś w tym guście. Dodatkowo, ataki z krzyża można ładować, co przydaje się na większe, ale powolniejsze demony, jak choćby odrażające obżartuchy z poziomu Gluttony.

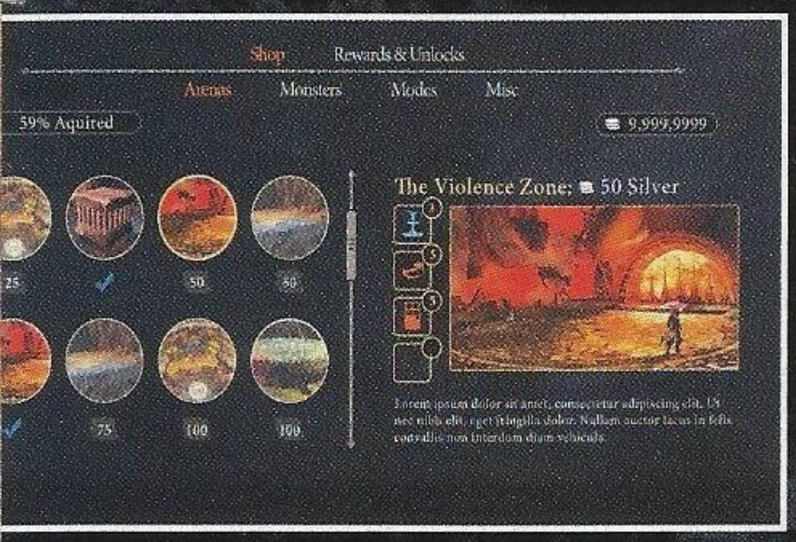
Nie zabrakło też bardziej klasycznych czarów – jak choćby podstawowego ataku zamrażającego czy zdobywanego dużo później „krzyża samobija" lub potężnego „poświęcenia", które za cenę życia i many boleśnie rani będących w pobliżu wrogów.

Jak widać, schemat jest niemal taki sam, jak w God of War – są czary i broń biała, a jedyną różnicą jest bezpłatna broń dystansowa (niby, jak w Devil May Cry, ale jednak zupełnie inaczej działa). No i Kratos podąża jedną tylko ścieżką zemsty, zaś Dante ma możliwość zmiany swego „charakteru". Jeżeli będzie zabijał wyłącznie kosą, a także

SPRYTNIE CZY WREDNIE? Twórcy Dante's Inferno są nie w ciemię bici – God of War 3 jeszcze nie wyszedł, ale posiadacze PS3 czy X360 niekoniecznie grali w poprzednie części na PS2, więc dla nich to Dante's Inferno będzie grą, z której zrzyna Sony. O ile oczywiście nie czytają branżowych mediów.

CERBER, CERBERUŚ? W Harrym Potterze był to po prostu trójgłowy brytan, w tej wizji jest dziwną, rzygającą sokami żołądkowymi wariacją na temat Hydry. Nieco niżej Kleopatra próbuje usidlić Dantego, muszę przyznać, że ta scena jest naprawdę odważna. Sami sprawdźcie czemu.

BARLOWE'S INFERNO Znany amerykański grafik Wayne Barlowe pracował przy Dante's Inferno, ale jak na mój gust nie wykorzystał pełni swego talentu, wpadnijcie na www.waynebarlowe.com, warto obejrzeć jego prace. A mogło być tak dziwnie...



karał przeciwników oraz dusze, stanie się Zły i szybciej osiągnie większą moc ofensywną. Niektóre potężniejsze artefakty, które poprawiają cechy bohatera czy siłę czarów lub ataków, też wymagają bycia Złym lub Dobrym.

Co jeszcze? Zręcznościowe zagadki na czas i normalne, takie do pokombinowania. Są momenty à la zgniatarka śmieci z Gwiezdnych Wojen, w których trzeba szybko załatwić wrogów, by nie zostać załatwionym. Bossów i sub-bossów również nie brakuje, na każdego trzeba znaleźć sposób, bo choć sama walka nie jest zbyt śmiertelna (elementy zręcznościowe są dużo trudniejsze), to jednak ilość przeciwników wymaga opanowania choćby kilku kombosów oraz tego, na jakie ataki poszczególne demony są podatne. Wiadomo.

DANTE Z DUŻYM POWEREM I GRACJĄ WYWIJA ULUBIONĄ BRONIĄ CHŁOPA WKURZONEGO, GDY MU KTO W SZKODĘ WLEZIE, A NA EKRANIE DZIEJE SIĘ CZASAMI TAK DUŻO, ŻE CIĘŻKO TO OGARNĄĆ

30 SREBRNIKÓW

Generalnie – to katolicki God of War w HD dla wszystkich nextgenowców, ciekawy pod względem wizualno-artystycznym i bardzo ładny. Wprawdzie zdarzają się gorsze tekstury, widać też, że ściany, po których można się wspinać, zbudowane z wijących się ciał potępionych, są w 2D, ale generalnie jest miodzio. Dante z dużym powerem i gracją wywija ulubioną bronią chłopa wkurzonego, gdy mu kto w szkodę wlezie, a na ekranie dzieje się czasami tak dużo, że ciężko stwierdzić co dokładnie Dante robi przeciwnikom w wyniku tych wszystkich efektownych wymachów. Ale generalnie – robi im źle, głowy spadają, kończyny fruwają i flaki się wylewają.

Odgłosy całej tej rzeźni, jak i dochodzące z piekielnych czeluści jęki, są całkiem fachowe i momentami nawet dość niepokojące. Autorzy postawili głównie na ambient – muzyka pojawia się rzadko, między innymi dlatego, że dusze do zbawienia/potępienia wyszukuje się na słuch, bo cały czas prowadzą one monolog, w którym ujawniają swe wszystkie grzechy. Z kolei chwile rozmowy z duchem rzymskiego poety Wergiliusza, który jest przewodnikiem Dantego po Piekle, brzmią, zwłaszcza po adrenalinopędnej rzeźni paskudnych demonów, nieco teatralnie, ale wydaje się, że to poniekąd efekt zamierzony, bo wypowiedzi Wergiliusza są żywcem przeniesione z „Boskiej Komedii", więc po pierwsze – to jest poezja, a po drugie, nawijka ma 700 lat i tego się nie da przeskoczyć.

Dość zaskakujące jest to, że gdy oddzielić fabułę od całej tej efekciarskiej rozwałki, okazuje się, że twórcy nie odeszli jakoś bardzo daleko od przesłania Boskiej Komedii – grzesznicy smażą się w piekle, trzeba się natrudzić, żeby odkupić swoje grzechy, a Szatan nas przywodzi do złego na wiele sposobów. Zagranie w Dante's Inferno nie będzie grzechem, ale nie spodziewajcie się wielu innowacji. Z drugiej strony – nie każda gra musi nieść coś absolutnie nowego, najczęściej wystarcza po prostu to, że dostarcza rozrywki. Bo do tego gry służą. A jeżeli przy okazji, czasami, przekażą coś ważkiego – to już jest tak zwana wartość dodana. ■■

OCENA **7.7/10**

+ SROGA ROZPIERDUCHA, ODWAŻNY DESIGN, GOŁE CYCKI
– TO NIEMALŻE MOD GOD OF WAR

7 GRZECHÓW GŁÓWNYCH NA 9 KRĘGACH PIEKŁA

KA-CHING!

Wymaganie od gier poruszania tematów ważkich, niesienia jakiegoś wiekopomnego przesłania oraz nie wiadomo czego jeszcze, ale koniecznie głębokiego, jak książki Umberto Eco, jest niedojrzałym idealizmem na pograniczu naiwności. Gdy gry będą dostawały, podobnie jak filmy, dotacje państwowe i będą działały różne fundacje propagujące „artyzm" w grach, wtedy możemy się spodziewać, że ambitne gry niezależne będą powstawały i będą dystrybuowane przez największych w branży. Ale najpierw będą musiały wygrać na jakimś festiwalu à la filmowy Sundance. Dość utopijna to wizja, nieprawdaż?

MAG

FPS NA ĆWIERĆ TYSIĄCA LUDZI? TO NIE MOGŁO SIĘ UDAĆ. A JEDNAK...

txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Zipper Int.
- Liczba graczy: 1 (256)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Jako pokaz sieciowych możliwości PS3 MAG sprawdza się wyśmienicie. Jako gra – bardzo dobrze, choć nie rewelacyjnie. Na początku naprawdę nie wiadomo o co chodzi, można się pogubić i potrzeba nieco cierpliwości oraz determinacji, by zacząć czerpać przyjemność z zabawy. Ale warto. Aha, bez headseta nawet się nie zbliżać. **8/10**

MAG, to skrót od Massive Action Game. Niezbyt ambitna nazwa, ale idealnie opisuje czym jest ta gra – epicką jatką. W zabawie bierze udział aż dwustu pięćdziesięciu sześciu graczy – po 128 w każdej z dwóch ekip. W żadnym innym FPSie jednocześnie na jednej mapie nie tłukły się ze sobą tak liczne bandy. I wiecie co? To działa, zabawy nie uprzykrzają lagi, autorzy udowodnili, że na PlayStation 3 można stworzyć strzelaninę godną określenia massive multiplayer online i za to należą się im kudosy.

ZŁE DOBREGO POCZĄTKI

Po stworzeniu postaci i dołączeniu do jednej z trzech prywatnych armii, a następnie przejściu treningu, który objaśnia jedynie, jak się steruje, strzela oraz używa przedmiotów (leczy, rozbraja bomby, naprawia zniszczone urządzenia), można rozpocząć strzelanie, ale wyłącznie w treningowym trybie Manewry. Tak, gra jest w całości po polsku, żołnierze na polu walki krzyczą do siebie w naszym języku i brzmi to bardzo fajnie, ale jak komuś nie pasuje, to może zmienić język na angielski.

W walkach biorą udział sześćdziesiąt cztery osoby. To dużo, ale nie aż tak, by poczuć się przytłoczonym. Tu jednak gra popełnia pierwszy poważny błąd, nie mówiąc graczowi, czego od niego oczekuje. To znaczy, jest powiedziane, że Manewry, to właściwie team deathmatch, ale nie dodaje, że to jedyny tego rodzaju tryb w całej grze – można odnieść mylne wrażenie, że liczy się tylko fragowanie. Ja tak grałem, moja drużyna wygrywała, czasem przegrywała i tak powoli brnąłem przez kolejne poziomy doświadczenia. Kłopoty zaczęły się, gdy odblokowałem nowe tryby rozgrywki. Pierwszy w kolejce Sabotaż polega na tym, że jedna drużyna broni dwóch punktów na mapie. Obie ekipy są podzielone na dwie mniejsze drużyny i każda zajmuje się swoim zadaniem. Jeśli atakujący zdobędą oba punkty w tym samym czasie, dostaną szansę zaatakowania trzeciego – głównego celu. Wtedy pierwsza ekipa cała broni, a druga cała atakuje.

Nagle istotne stało się, żeby znaleźć sobie dobre miejsce do zdejmowania ze snajperki każdego, kto podejdzie zbyt blisko. Nagle okazało się, że nie ma szans obronić się w ciasnym pomieszczeniu, do którego falami nadbiegają wrogowie w sile kilkunastu chłopa, jeśli zabraknie kogoś, kto przywraca poległych do życia.

Do czego zmierzam? MAG jest grą specyficzną, która powinna przez pierwsze godziny prowadzić gracza za rękę, ale tego nie robi. Jasne, po dziesięciu godzinach błądzenia po omacku każdy załapie, co i jak, ale to nie jest sposób na przyciągnięcie dużej liczby graczy. Moim zdaniem MAGowi przydałby się tryb singleplayer, albo jeszcze lepiej koop z botami, żeby gracze rozgryźli, z czym się tę grę je i nauczyli się ze sobą współpracować. Potrafię sobie jednak wyobrazić, że odkrywanie na własną rękę sekretów gry i opracowywanie taktyk może komuś sprawić ogromną radość.

MAGOWI PRZYDAŁBY SIĘ TRYB SINGLEPLAYER, ALBO KOOP Z BOTAMI, ŻEBY GRACZE ROZGRYŹLI, Z CZYM SIĘ TĘ GRĘ JE I NAUCZYLI SIĘ ZE SOBĄ WSPÓŁPRACOWAĆ

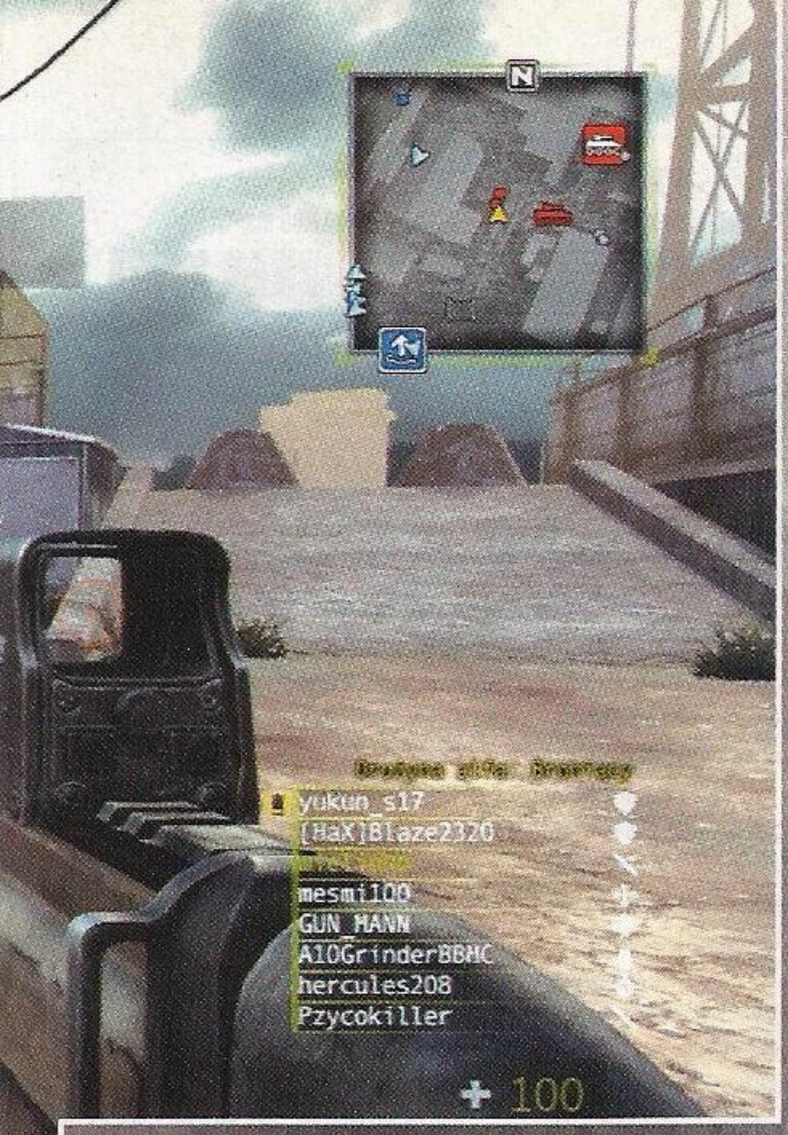
BĘKARTY WOJNY

Działanie w drużynie to jedyny sposób, by osiągnąć sukces, zwłaszcza w trybach Dominacja i Dyrektywy, które odblokujecie, kiedy dobijecie do ósmego poziomu doświadczenia. To esencja gry, walczą w nich dwie ekipy po stu dwudziestu ośmiu graczy – bronią wskazanych punktów, zajmują cele, przejmują pojazdy wroga.

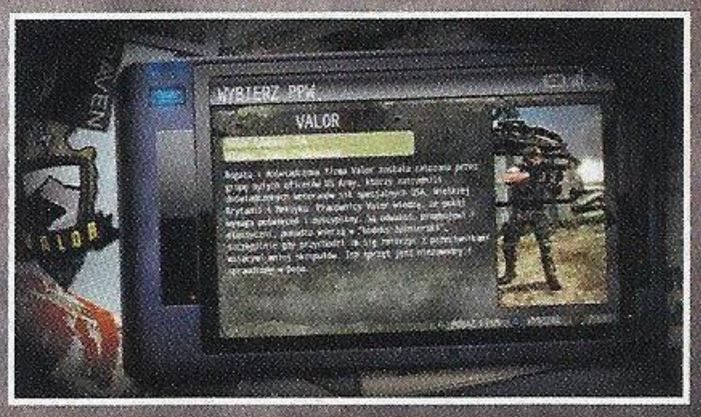
Chcecie podłożyć ładunek pod bunkier? To jeden z respawn pointów, więc po chwili będziecie mieć dziesięciu przeciwników na głowie. Nie da się w pojedynkę powstrzymać takiej bandy przed rozbrojeniem bomby. Co innego, gdy zaczają się na nich snajperzy, ktoś podłoży miny na drodze do ładunku, dołączy medyk przywracający poległych do życia, albo jakiś dobrze główkujący gość zatruje powietrze śmiercionośnym gazem, unieszkodliwiającym każdego, kto zbliży się do bomby.

MAG premiuje grających drużynowo. Za fraga wypłacanych jest pięć punktów, a widziałem gości zdobywających w pół godziny (NIE zauważycie, kiedy ten czas minie, zapewniam!) ponad tysiąc trzysta punktów. Jakim cudem? Leczyli, przywracali do życia, naprawiali zniszczone działa przeciwlotnicze,

EPICKA WOJNA Nie ma tak, że dwie wielkie armie biegną na siebie, jak w średniowieczu. Gracze są rozproszeni, ale gdziekolwiek spojrzeć, tam ktoś strzela, a z nieba spadają bomby – dowódcy mogą wzywać wsparcie lotnicze. Grubo!



STEROWANIE jest specyficzne. Sprint pod L3 i nóż pod R3 są świetne, ale granat trzeba najpierw wyjąć (L2), by móc go rzucić (R1). Tak samo z apteczką. Krzyżak zarezerwowany jest dla opcji dostępnych dla dowódców – wydawanie rozkazów, wskazywanie celów.



wykonywali polecenia dowódcy. Trochę rozczarowało mnie, że dostałem marną liczbę punktów (i żadnego wyróżnienia), gdy przyczaiłem się na wrogów niedaleko miejsca, gdzie lądowali na spadochronie po respawnie i campiłem ze snajperki, przeszkadzając im w powrocie do walki, co pomogło mojej drużynie wygrać. Nie chcę jednak wyjść na gościa, który tylko narzeka. Pogodziłem się, że tutaj każdy ma swoje miejsce w szeregu, a jak będę zgrywał bohatera, to nikt nie nakręci o mnie propagandowego filmu.

TEORIA CHAOSU

Chaos w MAGu panuje, gdy gracze są niedoświadczeni albo nie słuchają dowódców. Studwudziestoośmioosobowa ekipa podzielona jest na cztery plutony, w skład każdego wchodzą cztery ośmioosobowe drużyny. Po osiągnięciu odpowiedniego poziomu doświadczenia można zostać dowódcą oddziału, plutonu, a nawet całej armii. MAG staje się o wiele lepszą grą, gdy „trener" potrafi właściwie pokierować graczami. Niestety, tutaj gra zalicza wtopę. Dowódcy nie są wyróżnieni na minimapie, a powinni, bo będąc w ich pobliżu zdobywa się bonusy – zwiększa się odporność albo siła strzałów. Gra nie pokazuje też, gdzie kończy się strefa wpływów dowódcy. Drobiazg, ale warto byłoby go poprawić. Może Zipper wypuści łatkę, która wyeliminuje te niedogodności, na razie jednak trzeba sobie radzić inaczej, cały czas utrzymując kontakt głosowy z drużyną i trzymając się blisko dowódcy.

MAG to strzelanka jedyna w swoim rodzaju, a ocenianie jej teraz, to jak wystawienie oceny World of Warcraft po tygodniu zabawy. Trochę bez sensu, ale spróbuję. Od ludzi, którzy trafią do Waszej drużyny zależy, jak dobrze będziecie się bawić. Najlepiej założyć klan, granie z przypadkowymi osobami, zwłaszcza gdy nie mają headsetów, to loteria – raz jest super, raz totalna kaszana. Nie fair byłoby oceniać grę przez pryzmat tego, kto w nią gra, ale mogę obniżyć ocenę za to, że jest nieprzystępna i wiele osób odejdzie od niej zniechęconych po kilku godzinach. Rozwój postaci zasysa, po szczegóły odsyłam ramki. Grafiki trudno się czepiać – da się na MAGa patrzeć, a to, że tekstury są biedne, a szaro-buro-zielona paleta barw odstrasza, to drobiazg – pamiętajcie, w tej grze walczy 256 osób naraz, a właściwie nie ma lagów i animacja nie chrupie. To nie lada osiągnięcie.

Podsumowując, Zipper stworzyło prawdziwego MMO FPSa i to takiego, w którego da się grać. Tyle, że MAG nie miał być pokazem technologii, tylko grą, a jako taka wypada bardzo dobrze, ale nie rewelacyjnie. Pierwszy krok ku doskonałości uczyniony, jednak droga do tego celu jeszcze daleka. Ale i tak, kudosy dla ekipy Zipper, pokazali, że stać ich na wiele. ■■

OCENA 8.0/10

+ 256 OSÓB, PRACA W DRUŻYNIE, BEZ LAGÓW
− OPRAWA AV, GRA JEST MAŁO PRZYSTĘPNA

ZBIERAJCIE EKIPĘ I GRAJCIE

CLONE WARS

Personalizowanie żołnierza nie istnieje. Na początku gry można wybrać jedną z kilkunastu twarzy oraz głos, a po zdobyciu odpowiedniego poziomu doświadczenia założyć nowy mundur, okulary przeciwsłoneczne oraz hełm. Przy szesnastu graczach byłoby to do zaakceptowania, ale tu jest ich szesnaście razy więcej, przydałoby się więcej skinów i ciuchów.

Levelowanie postaci zasysa. Punkty, za które kupuje się nowe skille i bronie, zdobywa się po-oowooooli. Dużo wody w Wiśle upłynie zanim wymasterujecie snajperkę, a co z innymi klasami? Jak długo można harować na shotguna? Rozumiem, że MAG to zabawa na setki, nawet tysiące godzin, ale jakoś w innych FPSach w multi bronie i perki zdobywa się szybciej. Na plus zaliczam, że perki nie decydują o tym, kto wygrywa pojedynek. Liczą się umiejętności gracza, choć trochę za często zdarzają się headshoty z cekaema z trzystu metrów. Do poprawy.

SPADOCHRONIARZE to respawnujący się gracze. Można ich strącić w locie. Rozumiecie – grając online, w 256 osób, trafić spadochroniarzy. Niestety, na powrót do zabawy trzeba czekać do 20 sekund. W tym czasie da się zmienić klasę postaci i punkt respawnu. O spectator mode i oglądaniu statystyk (gry, wroga) Zipper słyszał?

MATT HAZARD: BLOOD BATH AND BEYOND

▶ Xbox 360 (XBLA), PlayStation 3 (PSN) // Vicious Cycle // 1200 MSP / 47 zł

Ekipa odpowiedzialna za Matt Hazard: Blood Bath and Beyond reklamuje swoją produkcję, jako kultowy powrót kultowego bohatera. Powiedzmy jednak sobie szczerze, że Matt Hazard, to nie Metal Slug, więc te słowa to tylko marketingowa papka. Lepsze byłoby hasło: Shadow Complex na wesoło!

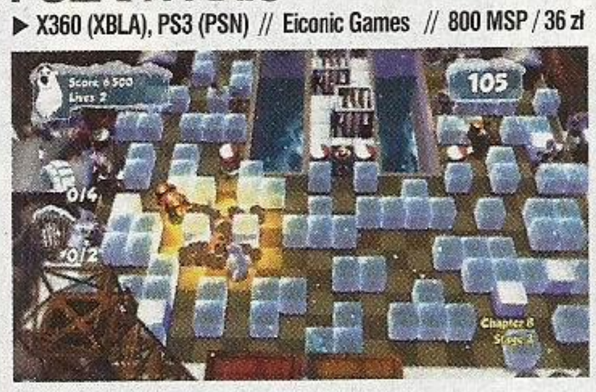
Jeżeli graliście w strzelaninę Epic Games, to z miejsca dostrzeżecie pewne podobieństwa. Bohater porusza się w środowisku 2D, ale może również strzelać w głąb ekranu, a oprawa graficzna prezentuje równie wysoki poziom, co w Shadow Complex. Jednak Matt Hazard, to znacznie prostsza gierka i praktycznie całkowicie eliminuje kombinowanie, które tak spodobało mi się w konkurencyjnej strzelaninie. Ma to swój urok, bo Blood Bath and Beyond stawia przede wszystkim na lekki humor i parodiuje najróżniejsze tytuły. Gdy zobaczyłem miejscówkę w stylu przygód Mario, to prawie popłakałem się ze śmiechu, a takich motywów jest tu znacznie więcej. Niestety, sama mechanika rozgrywki zamiast wyśmiewać głupie rozwiązania, wpada w pułapkę przestarzałych pomysłów. Otóż nie można biec w lewo i strzelać w prawo, gdyż bohater musi być zawsze ustawiony twarzą do przeciwników. Sytuacja jeszcze bardziej komplikuje się podczas strzelania w głąb ekranu. W Shadow Complex wystarczyło skierować gałkę w odpowiednim kierunku, a tutaj trzeba wcisnąć spust i mieć nadzieję, że postać właściwie zareaguje. Można się przyzwyczaić do tego rozwiązania, ale psuje ono nieco przyjemność z zabawy. Sporym niedopatrzeniem jest również brak kooperacji online, bo lokalna to za mało.

Matt Hazard prezentuje klasyczne podejście do strzelanin – na każdej planszy panuje chaos, wrogowie wyskakują ze wszystkich stron i ginie się często. Wysoki poziom trudności widać zresztą przy jego wybieraniu, gdyż można skorzystać z takich opcji, jak Wussy, Damn This Is Hard i Fuck This Shit! Nie powiem, żebym czuł się komfortowo zaznaczając Wussy, ale gra jest naprawdę trudna. Może nawet nieco przesadzono z wymaganiami, bo z jednej strony gracze dostają lekką parodię gatunku, a z drugiej zgrzytają zębami z frustracji. Mimo to mogę Wam spokojnie polecić Blood Bath and Beyond. Gierka jest ładna, efektowna i wesoła. Szykujcie kaskę. ■■ **Fax**

7.9/10

POLAR PANIC

▶ X360 (XBLA), PS3 (PSN) // Eiconic Games // 800 MSP / 36 zł



Nie mam pojęcia do kogo skierowany jest ten tytuł. Oprawa graficzna krzyczy, że chce przyciągnąć do konsoli najmłodszych graczy, ale pomysł na rozgrywkę ma ochotę na starszych odbiorców, którzy uwielbiają wyzwania logiczne.

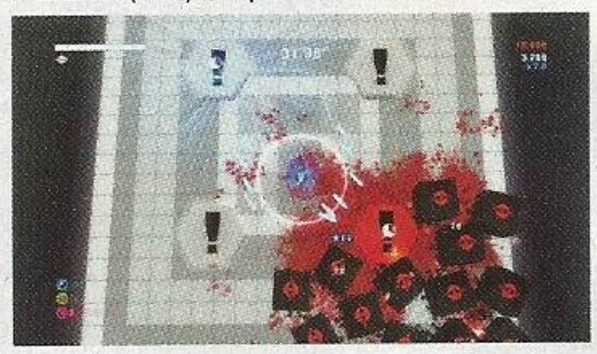
Polar Panic obsadził w głównej roli słodkiego niedźwiedzia polarnego, który musi uratować swoich kompanów. Myśliwi złapali połowę populacji gatunku i tylko bohater może ocalić białe miśki. Pomysł prosty, a grafika na pewno spodoba się małym graczom, którzy zakochają się w zabawnych rysunkach, które służą tutaj za samouczek. Wszystkie plansze cieszą oko, rozgrywka może i nie jest pozbawiona przemocy, ale krwi nikt tutaj nie pokazuje. Po prostu idealna gra dla dzieciaków. Jednak czy kilkulatek będzie miał ochotę na skomplikowane kombinowanie?

Każdy poziom to labirynt, w którym można manipulować śniegiem i lodem. Niektóre klocki da się rozbić, a inne przesunąć. To podstawa, a później dochodzi interakcja z innymi obiektami na planszach. Poruszają się po nich również myśliwi, którzy jak raz zauważą niedźwiedzia to już nie odpuszczą i ruszają w pościg. Czasami gracz ma tylko jedną szansę na popchnięcie bryły lodu, a jeżeli nie trafi, trzeba restartować poziom. Dlaczego? Myśliwy potrafi podejść pod punkt, w którym misiek powraca do życia. I już tam zostanie. Frustracja murowana, więc Polar Panic jest za trudny dla dzieci i zbyt dziecinny dla dorosłych. ■■ **Fax**

4.0/10

DEATH BY CUBE

▶ Xbox 360 (XBLA) // Square Enix // 800 MSP



W tym miesiącu testowałem dwie, teoretycznie podobne do siebie strzelaniny. Różnica pomiędzy nimi polega na tym, że jedna z nich jest brzydka, nudna i droga, a druga śliczna, wciągająca i tańsza o 400 MSP. Zgadnijcie, którą będę chciał Wam polecić?

Na rynku jest mnóstwo strzelanin, ale tylko kilka z nich odniosło wielki sukces. 0 Day Attack on Earth nie będzie hitem, bo pomysł na płaskie poziomy ze zdjęciami satelitarnymi tylko na papierze prezentuje się dobrze. Z kolei Geometry Wars ma styl i oprawę, która przyciągnęła graczy. Po prostu nie każda gra ma w sobie magię, która spowoduje, że ludzie przeznaczą na nią swoje MSP. W końcu muzycznych układanek na XBLA nie brakuje, a tylko Lumines wybija się ponad przeciętność. Podobnie jest z tym tytułem, bo choć pomysł na rozgrywkę nie wprowadza rewolucji, to projekty zaskakują i zachwycają.

Gracze kierują robotem walczącym z hordami mechanicznych przeciwników na małych planszach. W walce pomagają najróżniejsze zestawy broni, czy osłon, które absorbują pociski i odpalają je w kierunku wrogów. Ważna jest też teleportacja, która pozwala uciec z gromady maszyn i przy okazji na chwilę wprowadza zamieszanie w szeregach wrogów. Nie ma więc tu wiele nowości, ale styl Death By Cube zachwyca pomysłowością i doskonałym wykonaniem. Gierka jest śliczna, wciągająca i wyróżnia się na tle innych strzelanin. Bawiłem się świetnie. ■■ **Fax**

7.5/10

SERIOUS SAM HD THE FIRST ENCOUNTER

▶ Xbox 360 (XBLA) // CroTeam // 1200 MSP

Ten poważny tytuł przypomniał mi jak beztroski niegdyś był gatunek strzelanin z perspektywy pierwszej osoby. Nie było mowy o rozbudowanej fabule, systemie osłon, czy korzystaniu z pojazdów. Czy dzisiaj tak banalna rozgrywka ma jeszcze szansę powodzenia?

Przyznam, że Sam mnie zaskoczył. Zapomniałem już jak to jest, gdy wrogowie po prostu pchają się pod lufę. Halo przyzwyczaiło mnie do wymagających starć z kombinującymi przeciwnikami. Killzone nauczył taktycznego podejścia do strzelanin. Half-Life pokazał jak ważny jest klimat. Natomiast Serious Sam został wygrzebany ze składowiska pomysłów z poprzedniej epoki. W tej grze chodzi o strzelanie w najczystszej postaci. Olbrzymi arsenał, setki psychopatycznych i maksymalnie udziwnionych nieprzyjaciół i tylko jedna zasada. Trzeba strzelać. Najlepiej obracając się wkoło, bo główny bohater atakowany jest ze wszystkich stron.

Rozgrywka jest żwawa, lekka i przyjemna, choć dość szybko zaczyna się nudzić. Nic w tej grze nie zaskakuje, nic nie rzuci Was na kolana. Kolejne motywy powtarzają się i tylko nowe projekty wrogów od czasu do czasu wyrywają z narastającej nudy. Warto więc od czasu do czasu uruchomić ten tytuł po ciężkim dniu i bez większego wysiłku dokonać masowej rzezi w malowniczym Egipcie. Tym bardziej, że oprawa graficzna została poprawiona i dostosowana do dzisiejszych standardów. Warto postrzelać. ■■ **Fax**

7.8/10

0 DAY ATTACK ON EARTH

▶ Xbox 360 (XBLA) // Square Enix // 1200 MSP

Lewa gałka odpowiada za ruch, a prawa za strzał. Ten schemat początkowo okazał się prawdziwą rewelacją w gatunku strzelanin, ale po kilkunastu podobnych tytułach zaczyna już przynudzać. I to nie jedyny problem z 0 Day Attack on Earth.

Ziemia kolejny raz zostaje zaatakowana przez kosmitów. Tym razem naprawdę wyjątkowo brzydkich. Brzydka jest też cała gra. Autorzy wpadli na genialnych w ich mniemaniu pomysł, czyli wykorzystali zdjęcia satelitarne kilku prawdziwych miast. Gracze odwiedzą między innymi Paryż, czy Tokio. Poziomy są więc płaskie i tylko czasami pojawi się budynek w 3D. Wygląda to naprawdę źle i z miejsca odrzuca od telewizora. W dodatku projekty wszystkich samolotów i helikopterów, które służą do walki do obcymi, przygotowano zupełnie bez pomysłu. To samo dotyczy efektów użycia broni, czy gigantycznych machin kosmitów. 0 Day Attack on Earth nie zachwyca również grywalnością. Po kilku minutach miałem dosyć powtarzających się schematów. Poza tym maksymalnie irytujący jest mały zasięg dział pokładowych i rakiet, więc trzeba podlecieć bardzo blisko do celu. Problem w tym, że macki obcych są zbyt długie i szybkie, by wykonać unik. I zdaję sobie sprawę, że wystarczy nauczyć się sekwencji ataków, by je z łatwością wymijać, ale czy komukolwiek będzie chciało się uczyć 0 Day Attack on Earth? Moim zdaniem nie, a cena to kosmiczny żart. Omijajcie ten tytuł. Drogi, nudny i brzydki. ■■ **Fax**

2.5/10

VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGMENT

▶ Xbox 360 (XBLA), PlayStation 3 (w przygotowaniu) // Konami // 1200 MSP

Jestem przekonany, że wielu graczy nadal wspomina setki godzin spędzonych na walkach w taktycznych jRPG. Te gry potrafiły tak wciągać w rozgrywkę, że człowiek nie orientował się nawet, że za oknem zaczynał się nowy dzień. Naturalnie najbardziej znana gra z tego gatunku to Final Fantasy Tactics, ale Vandal Hearts również zdobyła sobie fanów, którzy teraz mają szansę na powrót do zabawy.

Flames of Judgment nie jest odświeżoną wersją kultowej Vandal Hearts, gdyż pokazuje wydarzenia, które poprzedzają fabułę oryginału. Niestety, mam spore zastrzeżenia do scenariusza, gdyż teksty postaci przypominają najgorsze motywy z jRPG. Znowu pojawia się młody bohater, którego mieścina zostaje zaatakowana. W walce towarzyszy mu najbardziej typowy skład drużyny, jaki tylko możecie sobie wyobrazić. Na szczęście rozmowy nie są tak złe, by odrzucały od telewizora, ale nie liczcie na sensowne dialogi, czy zaskakujące wydarzenia. Pewnym problemem jest również sama grafika Flames of Judgment, bo choć technicznie prezentuje się ona doskonale, to krwawe starcia kompletnie nie pasują do komiksowej oprawy. Projekty lekko zahaczają o japońskie klimaty, ale ciężko było mi się przekonać do komicznych bohaterów, z nieco za dużymi głowami, którzy mają zbawić świat. Naturalnie mogą to być tylko moje odczucia, ale producent nieco chyba przesadził z cukierkowością świata gry.

System walki został odświeżony, ale jeżeli graliście w Vandal Hearts, to będziecie zadowoleni. Starcia rozgrywają się w podziale na tury, a plansza podzielona jest na kwadraty. Bohaterowie mają najróżniejsze zdolności, które rozwijają w trakcie gry. Bitwy nie są może epickie, ale trzeba mocno kombinować, by nie dać się otoczyć. Bardzo ważne są tutaj ataki z boku i tyłu, które zabierają większą liczbę punktów życia. Druga istotna sprawa to ciosy zespołowe, więc najlepiej trzymać wojowników blisko siebie, a maga leczącego i łuczników w drugim szeregu. Podstawy systemu nie są skomplikowane, ale daje on spore możliwości, tym bardziej, że w grze pojawiają się tony broni, zaklęć i specjalnych umiejętności. Fani będą zadowoleni, ale styl graficzny kompletnie nie pasuje do taktycznych starć i jest zbyt dziecinny. ■■ **Fax**

7.9/10

ARMY OF TWO THE 40TH DAY

A JUŻ MIAŁO NIE BYĆ NIEDOROBIONYCH GIER NA PSP...

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Autorzy chyba nie za bardzo mieli pomysł w jaki sposób przenieść pomysł stojący za Army of Two na PSP, a nawet jeśli chcieli coś zamieszać, zderzyli się z niewielkim (stosunkowo) budżetem i zabrakło czasu, środków i chęci. Gra jest przeciętna, przeciętnie też wygląda, a jedyne, co mnie nieco rozgrzało, to kooperacja. 6/10

Wiązałem spore nadzieje z tą grą, na zwiastunie wyglądała świetnie; sporo akcji, efektowne walki z bossami (helikopter, samolot, czołg), dużo wybuchów, czyli to, co lubię najbardziej. Myślałem, że The 40th Day godnie zastąpi Killzone: Libertation, w końcu obie są strzelankami i w obu akcja została pokazana podobnie, z góry. Cóż, do KL grze EA bardzo daleko, po zagraniu w Ao2 ponownie doceniłem świetną robotę, jaką wykonało Guerrilla przy przenośnym Killzone.

Fabuła jest w zasadzie taka sama, jak w wersji wydanej na konsole stacjonarne, Rios i Salem są na misji w Szanghaju, kiedy akurat rozpoczyna się tam nieoczekiwana rozpierducha, walą się budynki, wybuchają bomby, spadają samoloty. Brzmi niby nieźle, ale w rzeczywistości z małego ekranu PSP wieje nudą.

ARMIA DWÓCH MATOŁÓW

Klimatu walki o przetrwanie w zniszczonym mieście w ogóle nie ma, nic nie wali się na głowę, nie zdarzyło się, żebym musiał przed czymś uciekać co sił w nogach, krótko mówiąc – akcja mogłaby się toczyć nawet na rajskiej wyspie, albo na Księżycu, a nie zauważyłbym różnicy. Nie chodzi o braki mocy PSP, po prostu zabrakło widowiskowych, skryptowanych sekwencji. Zignorowałbym to, gdyby samo strzelanie było wciągające, ale nie jest.

Widać, że twórcy gry chcieli przenieść system rozgrywki z „dużego" Army of Two, szkoda że nie wyszło. Niby jest dwóch bohaterów i jeden z nich skupia na sobie uwagę przeciwników, więc drugi robi się „niewidzialny" i może ich zajść z boku albo od tyłu. W praktyce aggro czasami w ogóle się nie ładuje albo od razu po jednym strzale któryś z bohaterów staje się pomarańczowy, i wrogowie powinni skupić się na nim, ale nie wiadomo czemu tego nie robią. W każdym razie aggro raz nie działa, a raz działa tak, że uzbrojony koleżka potrafił przebiec pół metra od mojej postaci, totalnie ją ignorując, bo tak bardzo skupiony jest na stojącym za nią partnerze.

SI to jakaś porażka, kolejne kilkuosobowe grupki przeciwników padają jak muchy, bo ani sensownie się nie kryją, ani nie flankują. Po prostu strzelają na ślepo i dopiero jak jest ich dużo, albo mają mocną broń, to zdarza im się zglebować jednego z bohaterów. Najczęściej pada ten sterowany przez konsolę, bo jest tak głupi, że aż strach. Nie podnosi apteczek – pewnie po to, żeby zostały dla gracza – więc trzeba stale pilnować stanu jego zdrowia. Jest friendly fire, więc wpadłem na pomysł, żeby w chwilach, gdy nic się nie dzieje, samemu go postrzelić, a następnie uleczyć, by w ten sposób całkowicie zregenerować mu zdrowie.

Partnerowi można wydać kilka poleceń, powiedzieć mu, żeby został na pozycji albo podążał za bohaterem, zachowywał się pasywnie albo agresywnie wchodził do walki. Szkoda, że jak już zaczyna atakować, to w stylu Rambo wyskakuje na wrogów zamiast strzelać zza osłony. Irytujące zwłaszcza podczas walk z ciężko uzbrojonymi, opancerzonymi sub-bossami, którzy szybko go glebują, zmuszając gracza do opuszczenia bezpiecznego kąta i uratowania powalonego towarzysza.

OSTATNIE SŁOWA

Army of Two zaczęło mnie bawić dopiero, gdy pograłem w kooperacji. Samemu nudziłem się jak mops. Głupie jest to, że od początku do końca można używać jednej broni i nie ma problemu, żeby grę ukończyć. Modyfikowanie spluw wiele nie zmienia, zwiększenie siły strzału i pojemności magazynka równie dobrze mógłbym sobie podarować. A wiecie, że amunicja się nie kończy, tylko trzeba czasem przeładować spluwę? Dzięki temu grałem pędząc przed siebie, byle szybciej mieć ten tytuł za sobą.

The 40th Day nie jest też specjalnie ładną grą – ulice, korytarze i dachy powtarzają się w kółko i dopiero, gdy wpadłem na chwilę do zoo, poczułem jakieś urozmaicenie. Dźwięki nędzne, wybuchy i strzały mogą tak brzmieć na jakiejś zabawce z bazaru, a nie na PSP. Bardzo przeciętna wyszła ta gra Elektronikom, można sobie postrzelać, zwłaszcza w koopie, ale ogólnie jestem zawiedziony. ■■

OCENA 5.0/10

➕ PSP POTRZEBUJE KOOPOWYCH STRZELANEK
➖ W SINGLU GRA ZASYSA PRZEZ MARNE SI

OBY DANTE'S INFERNO NA PSP BYŁO LEPSZE

BORDERLANDS: MAD MOXXI UNDERDOME RIOT

▶ Xbox 360, PS3 // Gearbox // 800 MSP

Po zachwytach nad pierwszym dodatkiem do Borderlands, z nadzieją czekałem na kolejny. Panowie z Gearbox dostarczyli właśnie drugie rozszerzenie do ich gry. Czy Mad Moxxi's Underdome Riot także trzyma poziom? Niestety, nie.

Tytułowa Moxxi jest nie w ciemię bita i doskonale wie, na czym można w zdegenerowanym świecie Pandory zbić fortunę. Organizuje więc walki na arenach, między grupą śmiałków, którzy podejmą jej wyzwanie (w tej roli gracz i ewentualnie jego znajomi), a zastępami wrogów, których na nich napuszcza. Areny w grze są trzy, i pomijając łączącą je komnatę, w której można zrobić zakupy czy sprawdzić tablicę z questami, stanowią wszystkie lokacje, które można tu zobaczyć.

Pojedynki na arenach rządzą się podobnymi prawami, co Horda w Gears of War czy tryb Firefight w Halo 3: ODST. Moxxi nasyła na gracza kolejne fale wrogów, modyfikując statystki wrogów, takie jak celność, czy ilość energii. Oprócz zabawy statystykami, trafiają się także bardziej upierdliwe modyfikatory, na przykład stale spadająca w szybkim tempie energia, którą odnawia tylko zabijanie przeciwników. Pomiędzy falami wrogów na arenę spadają skrzynki z amunicją i energią, które pozwalają przygotować się na kolejne starcie.

Na arenach czeka na gracza kilka turniejów, które składają się z dwudziestu pięciu rund, z których każda składa się z pięciu fal, więc jedna arena może trwać nawet i trzy godziny. Podczas których nie można zginąć, bo całą zabawę będzie trzeba rozpocząć od początku – żadnych checkpointów, ponownych prób, nic. To jakiś absurd – grając postacią na 50 poziomie problemem jest ukończenie pierwszej rundy, a grając w kilka osób jest jeszcze trudniej, bo przeciwnicy są zwyczajnie przepakowani.

Niestety, Underdome Riot nie mogę nikomu polecić. Nie chodzi nawet o monotonię ciągłych, długich walk na arenach – problem ze zbalansowaniem poziomu trudności zmienił MMUR w kompletnie niegrywany, maksymalnie frustrujący szajs, którego nie sposób przejść bez manipulowania poziomami postaci uczestniczących w zabawie.

3.0/10

■■ **Blizz**

ASSASSIN'S CREED II: BATTLE OF FORLI

▶ Xbox 360, PS3 // Ubisoft // 320 MSP / 16 zł

Pierwszy płatny dodatek do ACII przedstawia bitwę o Forli i już od pierwszej chwili śmierdzi kodem wyciętym żywcem z gotowej gry. Choć zaczyna się to wszystko całkiem dobrze. Słyszymy głosy techników, którzy odpalają zapomnianą sekwencję numer 12 i chwilę potem przenosimy się do regionu Romagnia, gdzie możemy od razu wleźć w odpalający misję marker, albo pójść do drugiego markera, szumnie nazwanego special memory.

Specjalne wspomnienie to nic innego, jak latanie na skrzydłach skonstruowanych przez Leonarda, woooo! Tylko skąd one się wzięły na szczycie latarni nieopodal Forli? Czemu służy latanie nad wiejskimi terenami? Kto rozpalił na dole ogniska, pchające nas do góry? Na te pytania nie znajdziemy odpowiedzi, podobnie jak na najważniejszą kwestię, czyli po co właściwie latamy. Latamy kompletnie po nic, a jedyne, co z tego latania wyniosłem (poza uniesionymi brwiami) to pięć punktów gamerscore'a, których mi brakowało z podstawki – za kopnięcie strażnika w locie.

No dobrze, skoro specjalne wspomnienie jest średnie, to może regularne wspomnienie będzie nieco lepsze? Nic z tego. Śledzimy mało pasjonującą historię Cateriny Sforzy, która ma problemy z braćmi Orsi. Miasto Forli jest celem ich ataku, ale nie ma co liczyć na walną bitwę, to raczej mordobicie na kilkunastu żołnierzy, z usłużnym licznikiem pokazującym, ilu wrogów jeszcze zostało. Caterina wspina się po murach nie gorzej niż Ezio! Ba, równie dobrze śmiga po parapetach pan Machiavelli, który jakimś makiawelicznym zbiegiem okoliczności również się tutaj zaplątał. Ciąg misji prowadzi nas do nieuniknionej sceny z zadzieraniem przez Caterinę spódnicy i krzyczeniem „Oto narzędzie, którym zrobię więcej dzieci" oraz ostatecznego rozwiązania problemu braci Orsi za pomocą ostrzy noży. Koniec, achievement... ależ skąd, żadne unlocked, DLC nie zawiera achievementów. Zawiera za to błędy – jeśli nie macie ACII zainstalowanego na dysku, to gdy nie uda się Wam powalić takiego jednego mnicha za pierwszym razem, checkpoint będzie się odpalał... równo z ładowaniem sceny z płytki, czego efektem będzie natychmiastowe mission failed pół sekundy po pojawieniu się miasteczka na ekranie. 16 złotych za jedną wyciętą z gry i nieprzetestowaną misję na 40 minut, która w wersji na Xa nie działa z polską podstawką? Trzy litery dla Ubi: LOL. ■■ **cubituss**

3.5/10

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Square Enix
- Producent: GDS
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Fabuła nawet nienajgorsza, bohaterowie zabawni, graficzka kolorowa, bardzo ładna. To fajny, ale prosty jRPG, system walki jest bardzo ubogi, więc nie spodziewajcie się cudów, ale pograć można. 7/10

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

KAŻDA RECENZJA JEST POLEMIKĄ

W dobie Internetu nie ma szans, by recenzent nie poznał choć kilku opinii o grze, zanim ta trafi w jego ręce. No chyba, że dany tytuł wcale go nie obchodzi lub też specjalnie o nim nie czyta – są to jednak sytuacje wyjątkowe. Zazwyczaj jednak wie, czego się mniej więcej spodziewać. Ja również wiedziałem, że Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers przebojem nie jest – jeśli sprawdzicie średnią ocen w Internecie, zobaczycie liczbę poniżej siedemdziesięciu procent. Wydawałoby się więc, że przygotowywana kilka lat specjalnie z myślą o Wii produkcja to niewypał. Czasem jednak warto mieć opinie innych w głębokim poważaniu (jako gracz; jako recenzent zawsze należy je tam mieć) i przekonać się samemu, czy gra jest warta świeczki. Kilka godzin temu skończyłem swoją przygodę z Crystal Bearers i nikt mi nie wmówi, że się świetnie nie bawiłem.

NOWA FORMUŁA

Kryształowe Kroniki powstały jako rpg nastawiony na rozgrywkę wieloosobową. Nie chodziło o historię czy o bogaty, otwarty świat, za to każda z dotychczasowych części pozwalała czwórce przyjaciół stworzyć drużynę i przebić się przez długie labirynty. CB podchodzi do tematu zupełnie inaczej – to zabawa o epickim rozmachu przeznaczona dla jednego gracza. Co więcej, to nawet nie jest rpg, bardziej przygodowa gra akcji, której bliżej do Zeldy, niż do klasycznego Final Fantasy. Z poprzednich części zaczerpnięto właściwie wyłącznie świetny design oraz podział na cztery rasy. No i sam motyw kryształów. Zmienił się klimat, który tutaj ma taki bardziej awanturniczy charakter, przywodzący na myśl prędzej Indianę Jonesa niż Władcę Pierścieni. Akcja posuwa się więc naprzód dość szybko, ale w fabule nie ma miejsca na zbyt wiele wątków pobocznych. W przerywnikach nie napotkacie filozoficznych konwersacji, za to sporo wybuchów i akrobacji rodem z Matrixa, a to wszystko podane ze sporą dawką humoru. Nie tego się spodziewałem, ale nowa formuła szybko przypadła mi do gustu.

MY NAME'S LAYLE

Głównym bohaterem jest Layle, jasnowłosy najemnik, a przy okazji jeden z niewielu ludzi na świecie obdarzonych mocą kryształu. Tacy jak on żyją na marginesie społeczeństwa, które boi się ich nadnaturalnych zdolności. Umiejętnością Layle'a jest telekineza – potrafi przenosić, przyciągać i rzucać przedmiotami oraz istotami żywymi, co ma kluczowe znaczenie dla rozgrywki, gdyż właśnie w ten sposób gracz wchodzi w interakcję ze światem. Na ekranie cały czas widoczny jest celownik, którym należy zaznaczyć cel i wcisnąć B, by skorzystać z telekinezy – potem jeszcze tylko ruch wiilotem, by posłać obiekt w pożądanym kierunku. Może to być wiadro z wodą, skrzynia ze skarbem czy też po prostu przeciwnik.

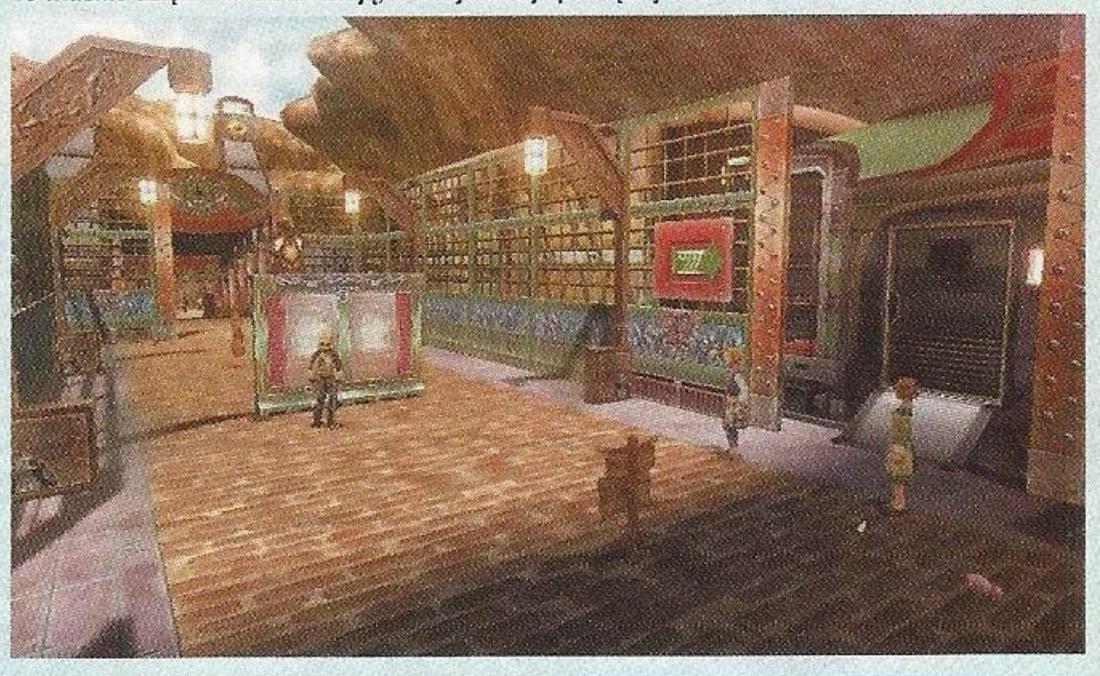
O systemie walki godzi się zresztą napisać więcej. Otóż spore, otwarte przestrzenie pomiędzy miastami zamieszkują mniej lub bardziej groźne potwory, a jedyna broń w rękach bohatera to wspomniana telekineza. Można więc wrogami rzucać bądź też ciskać w nich znajdującymi się pod ręką przedmiotami. To jednak mało skuteczna metoda, a sednem zabawy jest odkrywanie i wykorzystywanie reakcji charakterystycznych dla poszczególnych typów potworów.

Przykładowo, wielkie ogniste kule trafione beczką prochu zaczynają intensywnie świecić, by po chwili eksplodować. Z kolei gobliny lubią gromadzić się wokół tych jasno świecących kul – wystarczy dodać dwa do dwóch, by za jednym zamachem pozbyć się całej gromadki przeciwników. Podobnych zależności jest cała masa, a ich opanowanie jest konieczne, by wyczyścić dany teren w odpowiednim czasie. Jak się okazuje, po kilku minutach wszystkie potwory znikają, co z początku wydało mi się fatalnym pomysłem. Chodzi jednak

MIESZKAŃCY Z niewieloma postaciami w grze da się porozmawiać. Każdego za to da się przykładowo podnieść i rzucić o ścianę, choć o wiele korzystniejsze jest ratowanie potrzebujących z opresji. Obserwowanie reakcji ludności na ponadnaturalne zdolności Layle'a to kolejny ciekawy smaczek w Crystal Bearers.

FOTO? Gra ma wbudowane urządzenie do robienia screenshotów, a co więcej, zapisuje je od razu na karcie SD.

REALIA Świat Kryształowych Kronik to ciekawe połączenie technologii z okolic XIX wieku z odrobiną magii, dostępną jedynie poprzez wykorzystanie kryształów jako paliwa. To właśnie dzięki nim statki latają, a kolej kursuje pomiędzy miastami.



MAPA Ta znajdująca się w menu jest do niczego, ale wystarczy pogadać z Mooglami bądź trafić na drogowskaz (który można zabrać ze sobą), by odnaleźć właściwą drogę.

o to, by nie dało się wygrać bez choć odrobiny strategii – w nagrodę za oczyszczenie okolicy powiększa się pasek życia, więc wypadałoby, by gracz się trochę nad tym namęczył.

MOTYWACJA

Kryształowe Kroniki to gra ogromna, choć mierzę ją w tej chwili miarą raczej przygodówek, niż role-playów. Zawiera swój własny system achievementów w postaci medali, które można otrzymać za najróżniejsze rzeczy: odwiedzenie jakiegoś miejsca, zdobycie przedmiotu, pokonanie wroga czy wykonanie misji pobocznej. Raz otrzymałem nawet medal za to, że w odpowiednim miejscu nie ruszałem się tak długo, aż na mojej głowie usiadł ptak. Po skończeniu gry miałem na swoim koncie zaledwie trzydzieści jeden procent wszystkich osiągnięć, a wcale nie gnałem na złamanie karku.

KRYSZTAŁOWE KRONIKI TO GRA OGROMNA. ZAWIERA WŁASNY SYSTEM ACHIEVEMENTÓW W POSTACI MEDALI, KTÓRE MOŻNA OTRZYMAĆ ZA NAJRÓŻNIEJSZE RZECZY

Na szczęście pojawia się potem opcja New Game+, więc jest szansa, by wycisnąć ze świata gry wszystkie soki. Wiem na przykład, że nie zdążyłem zagrać meczu na stadionie, wziąć udziału w wyścigu Chocobosów, a nawet odwiedzić kilku miejscówek, które mijałem na swej drodze. Problem w tym, że gra w żaden sposób nie motywuje do wypełniania tych side-questów. Ba, nie trzeba nawet angażować się w większość walk. Ograniczając się do głównego wątku da się zapewne przemknąć przez Crystal Bearers w jakieś siedem-osiem godzin (mi zajęło prawie jedenaście), na które złożą się proste elementy platformowe, trochę eksploracji, mini-gierki, długie i efektowne scenki oraz odrobina obowiązkowych walk. Jako że bardzo ciężko zginąć, a ewentualna śmierć nie niesie ze sobą poważnych konsekwencji, można zupełnie olać powiększanie paska zdrowia i zdobywanie mocniejszego ekwipunku. Z tym, że straci się wtedy mnóstwo zabawy, a sama gra wyda się krótka i prostacka.

ZAKAZANE SŁOWO

Wspomniałem przed chwilą o mini-gierkach. I rzeczywiście, w CB jest ich pełno, choć samo określenie „mini-gierki" może być nieco mylące, gdyż są to bardziej interaktywne przerywniki. Doskonałym przykładem jest samo intro. W jego trakcie statek atakują latające stwory, więc Layle chwyta za działo i gra na chwilę zamienia się w prosty celowniczek. Po odparciu ataku okazuje się, że trzeba awaryjnie lądować (znów scenka) i bohater chwyta za ster – w tym momencie kontrolę przejmuje już gracz. Według mnie te wstawki świetnie urozmaicają rozgrywkę i nadają jeszcze większej tempo i tak pełnej akcji przygodzie. Problem w tym, że część z nich jest mocno niedopracowana, a do tego przydałoby się czasami wyjaśnienie co właściwie trzeba zrobić.

Ale to i tak nic przy kamerze, która stanowi największą wadę gry. Otóż ona właściwie nie działa, wszystko trzeba korygować ręcznie. W rezultacie prawy kciuk trzymałem praktycznie cały czas na krzyżaku, ponieważ jako odpowiedzialny za ustawienie kamery przydaje się o wiele częściej niż przycisk A. W połowie gry doszedłem do takiej wprawy, że korygowałem widok nieświadomie, z początku jednak stanowiło to poważną niedogodność.

SKALA

Choć przytrafiają się sporadyczne spadki płynności i dorysowywanie obiektów, jest to chyba najładniejsza gra dostępna obecnie na Wii. Otwarty świat gry imponuje rozmiarami, a wszystkie dane doczytywane są w locie, więc nie ma mowy o żadnych przestojach. Postacie prezentują się bardzo ładnie, sporo tu efekciarskich rozbłysków czy wybuchów, a architektoniczny rozmach wielu lokacji zasługuje na oklaski. Square Enix opracowało naprawdę wspaniały silnik, który doskonale sprawdza się na Wii. Dodatkowo gra może się pochwalić świetną, choć nietypową ścieżką dźwiękową, na której nie brakuje country, jazzu i swingu. Warto było czekać i ja się na niej nie zawiodłem: to gra wysokobudżetowa, z niezłą fabułą, oryginalnymi pomysłami i epickim rozmachem. Jeżeli czujecie, że tego właśnie szukacie, nie patrzcie na niczyje oceny i zagrajcie sami. ■■

OCENA **8.0/10**

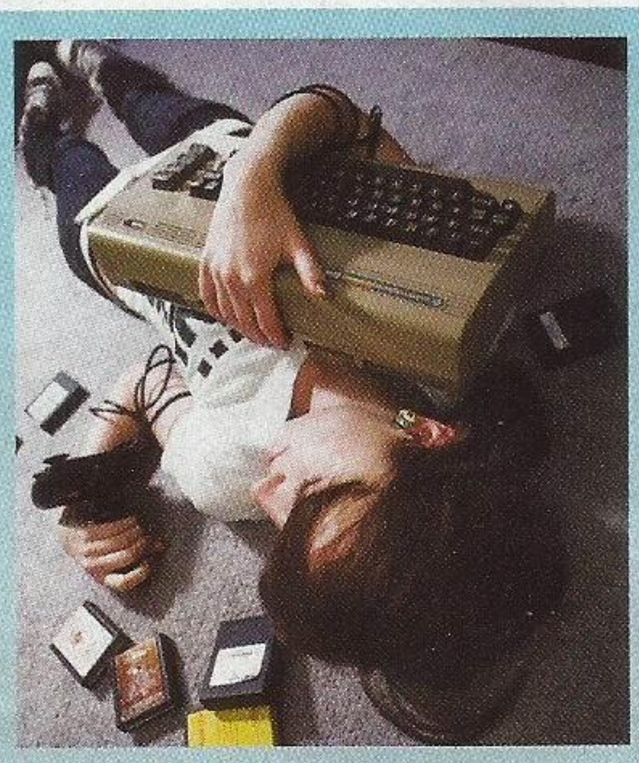
+ WIELKI ŚWIAT, ŚWIETNA OPRAWA A/V, MNÓSTWO SEKRETÓW, ROZMACH
– KAMERA DZIAŁA FATALNIE, GRA ZA DUŻO WYBACZA

DUŻO LEPSZA NIŻ MÓWIĄ

Smaczki

Crystal Bearers pełne jest mniejszych i większych sekrecików, bez wydarcia których zabawa sporo traci. Świetnie działa w tym świecie na przykład poczta. Layle dostaje sporo listów, z których część dotyczy głównego wątku, ale reszta to informacje o opcjonalnych misjach, podziękowania za już wykonane, propozycje strategii na poszczególnych wrogów i wiele, wiele innych. Będąc w jakimś mieście, nie zapomnijcie również wydrzeć komuś gazety z rąk – artykuły wraz ze zdjęciami dostarczają dodatkowych szczegółów na temat głównego wątku. Warto poświęcić chwilę uwagi również tablicom ogłoszeniowym i drogowskazom – zobaczycie wtedy, jak wiele w tej grze się dzieje.

RETROPLUS



Witam w drugim Retro w jakże futurystycznie brzmiącym roku 2010. U nas jednak, jak wiadomo, króluje przeszłość w najróżniejszych wydaniach. W tym miesiącu coś dla siebie znajdą miłośnicy klimatów rodem z odległej galaktyki (Top 10), a także militaryści najbardziej ceniący sobie zapach napalmu o poranku (Retrospekcja). W końcu zdecydowaliśmy się też poświęcić należną uwagę jednemu z najukochańszych sprzętów do grania naszego dzieciństwa – z rezultatem możecie zapoznać się poniżej. To oczywiście nie wszystko, ale resztę pozostawiam Wam do samodzielnego odkrycia. W końcu życie, a nawet tak mało znaczący jego element, jak kącik poświęcony starociom w ulubionym magazynie, nie może być zbyt przewidywalne. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

Z poczciwym „komodorcem" zetknął się w naszym kraju chyba każdy urodzony nie później, niż w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych

COMMODORE 64

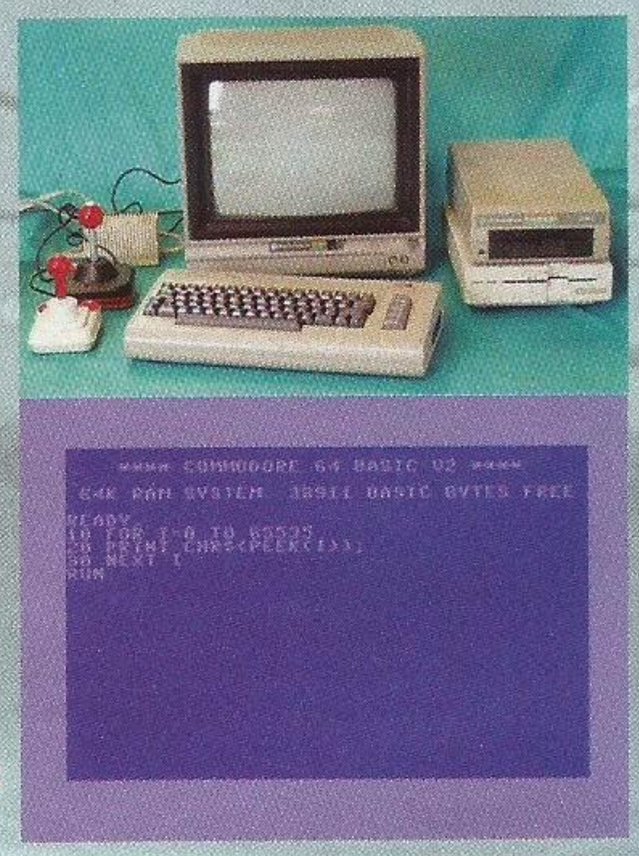
Komputerek ów cieszył się swego czasu olbrzymią popularnością i wydawać by się mogło, że żadne blokowisko nie mogło się obyć bez kilku młodzieńców z C64 rozpychającym się pod telewizorem.

Nie wszyscy jednak zdają sobie sprawę, iż urządzenie odnosiło sukcesy nie tylko w naszym nadwiślańskim padole octem i wyrobami czekoladopodobnymi płynącym. Co tu dużo gadać, ponoć był on najlepiej sprzedającym się modelem komputera w historii – w latach świetności firmy z taśmy produkcyjnej schodziło ponoć niemal pół miliona maszynek miesięcznie, a sumaryczny wynik siedemnastu milionów sprzedanych egzemplarzy usłużnie odnotowała księga rekordów Guinessa.

KRÓL OŚMIU BITÓW

Ten spektakularny sukces zawdzięczał jednak Commodore nie tyle genialnej konstrukcji, czy niespotykanym możliwościom technicznym, co bardzo rozsądnej polityce handlowej. W zasadzie, jeśli idzie o technikalia, komputer był pod wieloma względami z deka schrzaniony. Bebechy miał co prawda jak na swoje czasy imponujące, wszystko jednak rozbijało się o nieszczęsnego Basica, w oparciu o który działały. Użyta w pierwszym modelu C64 wersja Basica (o którym ktoś kiedyś powiedział, że jako język programowania cofnął rozwój branży informatycznej o dwadzieścia lat) była tragicznie powolna, a do tego pozbawiona co bardziej zaawansowanych instrukcji – ot, chociażby odpowiedzialnych za taki drobiazg, jak generowanie grafiki. Ograniczenia te usunięto dopiero w jednej z kolejnych wersji komputera. Wówczas też zaczęto w coraz większym stopniu poznawać i okiełznywać drzemiącą w nim moc – to właśnie na C64 rozwinęła się raczkująca jeszcze wówczas demoscena, by po kilku latach przesiąść się na Amigę.

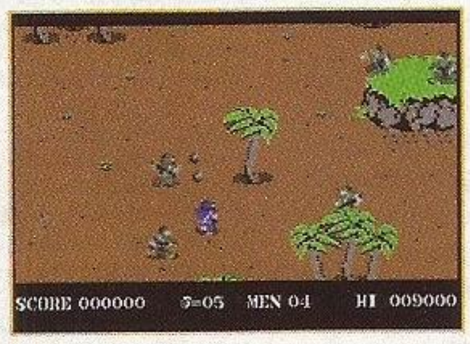
Wracając jednak do umiejętnego wciśnięcia maszynki milionom klientów – wypada nadmienić, że nie od początku było tak różowo. W momencie premiery w USA w 1982 roku, sprzęt kosztował niemal 600 dolców, co zdecydowanie nie czyniło go produktem na każdą kieszeń. Świetnym posunięciem okazał się natomiast szeroki model dystrybucji, dzięki któremu



COMMODORE ZAWDZIĘCZAŁ SUKCES NIE TYLE GENIALNEJ KONSTRUKCJI, CZY NIESPOTYKANYM MOŻLIWOŚCIOM, CO ROZSĄDNEJ POLITYCE HANDLOWEJ. W ZASADZIE, JEŚLI IDZIE O TECHNIKALIA, KOMPUTER BYŁ POD WIELOMA WZGLĘDAMI Z DEKA SCHRZANIONY

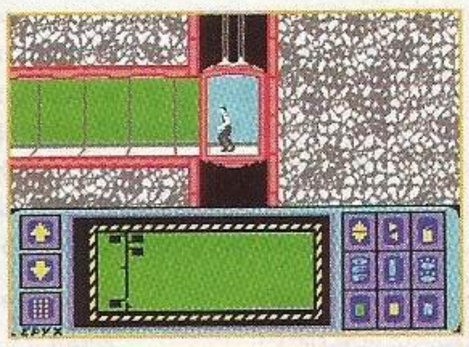
PERŁY Z LAMUSA

River Raid – jedna z tych gier, które po prostu wypada znać. Mały samolocik leci w górę, omijając przeszkody terenowe (?), i strzelając w najlepsze do wrażych samolotów, helikopterów, okrętów, a nawet balonów (??) od czasu do czasu zwalniając, żeby zatankować przelatując nad specjalnym punktem (???). I co z tego, że bez sensu? Grunt, że grało się świetnie!



Commando – mimo, że gra nie miała nic wspólnego z zatytułowanym tak samo filmem z Arnoldem w roli głównej, w naszych młodocianych umysłach skażonych pochłanianymi z VHS-ów filmami akcji, ta zbitka pikseli biegająca po ekranie zawsze była austriackim kulturystą. Klasyk strzelanin z widokiem z lotu ptaka, jedna z tych gier, w których męczyliśmy się za młodu z pierwszym poziomem naiwnie myśląc, że stanowi on całość gry. A tam… Now rush the 2nd area. Argh!

Green Beret – kolejna klasyczna strzelanka, tym razem widziana z boku. Bardzo miodna i bardzo, ale to bardzo trudna.



Impossible Mission – pierwszym, co rzucało się w oczy w tym klasyku, była niebywale płynna i realistyczna animacja głównego bohatera. Czegoś takiego w tamtych czasach zwyczajnie się nie widywało. Nie znaczy to, że poza tym gra nie miała niczego do zaoferowania – wprost przeciwnie, mieszanka arcytrudnej platformówki i gry logicznej zgodnie uznawana jest za jedną z najlepszych pozycji na C64.

Creatures – albo Clyde Radcliffe Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-ridden Slime. Platformówka z bombową jak na swoje czasy grafiką i wpadającą w ucho ścieżką dźwiękową, w której słodziutki design mieszał się z ociekającymi krwią scenami à la Happy Tree Friends.

International Karate – jedna z pierwszych gier na „komodorca" i pradziad późniejszych mordobić. Dwóch karateków (biały i czerwony) naparza się na pierwszym planie, a z tyłu siedzi zadowolony sensei, obwieszczając zwycięzcę i wywrzaskując liczbę zdobytych punktów. A do tego bonusowa gierka w rozbijanie płyt chodnikowych z bani albo unikanie nadlatujących spoza ekranu noży i oszczepów.

Barbarian – całkiem możliwe, że dzięki temu tytułowi po raz pierwszy zobaczyłem prawdziwie brutalną scenę w grze video. Pojedynki dwóch świetnie animowanych barbarzyńców tłukących się na ekranie mogły zakończyć się przefachową dekapitacją w komplecie z tryskającą z szyi denata posoką. No i rechoczący goblin-dozorca sprzątający z areny truchło i kopiący odcięty czerep… Klasyk.

Gyruss – ciekawa wariacja na temat „lecę w prawo i walę do wszystkiego co się rusza", tyle że tutaj leciało się w głąb ekranu i waliło z laserów do wszystkiego, co się kręci.

Great Giana Sisters – chyba żaden tytuł na C64 nie cieszył się w naszym kraju taką popularnością. Do dziś wspominany jest z nostalgią, mimo że w zasadzie była to po prostu zrzyna z Super Mario Bros., w której braci-hydraulików zastąpiły siostry-ekscentryczki. Kilkanaście lat temu nikt tego nie zauważał i nikomu to nie przeszkadzało w świetnej zabawie.

KOMPUTER PRAWIE PRZENOŚNY

Wśród rozlicznych wariacji na temat Commodore 64 szczególnie wyróżnia się jedna – SX-64, znany też jako Executive 64 w zamierzaniu autorów miał być przenośną wersją swego starszego stacjonarnego brata. Całość mieściła się w sporych rozmiarów walizie z uchwytem pełniącym również rolę podpórki. Niestety, klawiaturę oraz – nie daj Boże – joysticki należało transportować osobno, ale w obudowie znajdował się przynajmniej zminiaturyzowany (ale kolorowy!) ekran.

Niestety, pomimo wielkich ambicji urządzenie okazało się po prostu przedwczesnym skokiem na głęboką wodę bez koła ratunkowego (którym w tym wypadku byłaby technologia potrafiąca uczynić komputer naprawdę przenośnym i wygodnym do użytkowania). Nic dziwnego, że produkcję SX-64 przerwano już po dwóch latach, w roku 1986.

C64 dostępny był nie tylko w wyspecjalizowanych sklepach z elektroniką. Swoje zrobiła też możliwość bezproblemowego podłączenia go do domowego telewizora – brak konieczności wyłożenia dodatkowej kabony na drogaśny monitor zdecydowanie uśmierzała ból rozstania z kilkoma setkami martwych preziów.

Oczywiście z racji na fakt, że rozprawiamy o komputerze, a nie konsoli, trudno mówić o pojedynczej, jedynie słusznej konfiguracji sprzętowej. Większość z nas kojarzy przede wszystkim najbardziej rozpowszechnioną wersję C64 połączonego z klawiaturą, podpiętego do telewizora i magnetofonu. Ten ostatni łączy się z bodaj najbardziej pamiętnymi obrazami związanymi z Commodore – kumpel nurkujący pod stół ze śrubokrętem w celu ustawienia głowicy, wstrzymywanie oddechu i innych procesów fizjologicznych w nadziei na bezbłędne załadowanie się upragnionej gry, czy też stosy przegrywanych kaset zalegające na bazarach. Wypada jednak wspomnieć, że nie był to jedyny dostępny dla komputera nośnik danych – tu i ówdzie widywało się stacje dyskietek albo gniazdo na kartridże.

PRZEGRAJMY TO JESZCZE RAZ

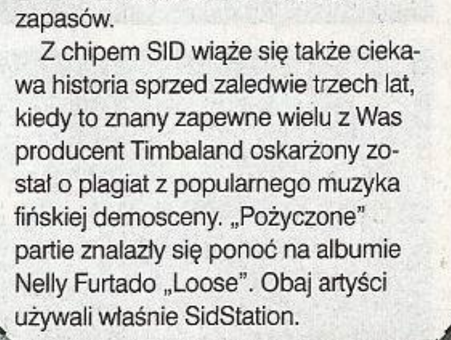
Przejdźmy jednak do tego co dla nas najbardziej interesujące, czyli gier. Komputerek mógł oczywiście spełniać różne inne przydatne funkcje, jak wspomniane wcześniej tworzenie grafiki i muzyki (powstał nawet prosty syntezator mowy – ktoś jeszcze pamięta C64 śpiewającego „Płynie Wisła, płynie"?), pisanie prostych programów czy ogrzewanie mieszkania zimową porą. Powyższe zastosowania (w połączeniu z dość niską od pewnego momentu ceną) zapewne przyczyniły się do tego, że rodzice chętnie sprawiali ów zabytek swym pociechom. Tym niemniej, w większości domostw kończył on jako gloryfikowana konsola do gier – za to go pamiętamy i głównie dlatego poświęcamy mu miejsce w niniejszym artykule.

A gier na „komodorca" wyprodukowano grube tysiące – lepszych, gorszych, ładniejszych i brzydszych, mniej lub bardziej wyrafinowanych. Grafika i dźwięk nie odbiegały raczej od wczesnego 8-bitowego standardu, pieszcząc oczy przebogatą paletą 16 kolorów i racząc uszy kakofonią pisków. Żeby było jasne – jak na swoje czasy C64 wcale nie ustępował konkurencyjnym maszynom – wprost przeciwnie, zwłaszcza jego możliwości w kwestii generowania dźwięku wybijały się ponad przeciętną. Tyle, że te „swoje czasy" to pierwsza połowa lat 80., podczas gdy lata świetności urządzenia w Polsce zakończyły się dopiero w pierwszej połowie kolejnej dekady. I nie była to tylko kwestia naszego zacofania cywilizacyjnego, bo podobnie było w wielu innych miejscach na świecie. Na przestrzeni kilkunastoletniej kariery 64-ki, producenci kilkukrotnie próbowali zastąpić ją nowym, unowocześnionym modelem. Za każdym razem rynek bezlitośnie weryfikował te chęci – młodsze, prężniejsze i wypindrzone maszyny przechodziły niezauważone, podczas gdy czcigodna nestorka rodu nadal cieszyła się sporym wzięciem.

LOAD ERROR

Ostatecznie produkcję C64 zakończono w 1994 roku – co ciekawe, wcale nie z powodu braku zainteresowania, a raczej z przyczyn czysto ekonomicznych. Ponoć wyprodukowanie stacji dysków do komputera stało się droższe, niż produkcja wszystkich pozostałych podzespołów razem wziętych. Dlatego też z czasem cały interes stawał się coraz mniej opłacalny. Wszystko to doprowadziło do ostatecznej, nieco bardziej prozaicznej przyczyny zniknięcia urządzenia z taśm produkcyjnych – w kwietniu 1994 firma Commodore ogłosiła bankructwo.

Pomimo smutnego zakończenia historii, należy docenić historyczną rolę C64, a także fenomen jego popularności. Pamiętajmy, mówimy o urządzeniu wyprodukowanym w 1982 roku, któremu udało się przetrwać w z grubsza niezmienionej formie do roku 1994. 1994! To przecież koniec epoki konsol 16-bitowych, rok debiutu pierwszego PlayStation w Japonii, czasy coraz potężniejszych pecetów, złota era Amigi... A tymczasem w milionach domów nadal w najlepsze królował pocieszny, 8-bitowy komputerek. I choćby w uznaniu zasług, jeśli nie z czystego sentymentu, należy o nim pamiętać. ■



PRZESTARZAŁY?

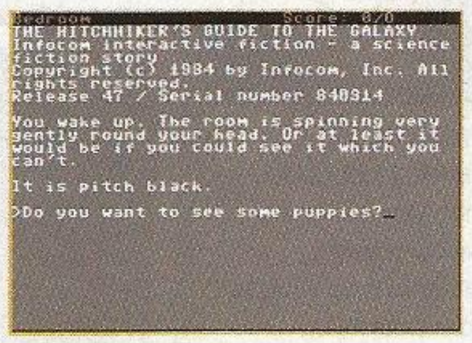
Co prawda w głównym artykule wspomniałem o tym, że C64 miał imponujące jak na swój czas możliwości generowania dźwięku. Wydawać by się mogło że dziś – niemal dwadzieścia lat od premiery urządzenia – mało kto potrafiłby znaleźć dla nich zastosowanie. Jak się okazuje, to nie do końca prawda. Wykorzystany w komputerku chip SID stał się bazą do stworzenia syntezatora SidStation, często-gęsto używanego przez współczesnych producentów muzycznych. Co ciekawe, jako że produkcja wspomnianego chipa nie była wznawiana od wielu lat, producent Sid Station wykupił ponoć całość zalegających w magazynach zapasów.

Z chipem SID wiąże się także ciekawa historia sprzed zaledwie trzech lat, kiedy to znany zapewne wielu z Was producent Timbaland oskarżony został o plagiat z popularnego muzyka fińskiej demosceny. „Pożyczone" partie znalazły się ponoć na albumie Nelly Furtado „Loose". Obaj artyści używali właśnie SidStation.

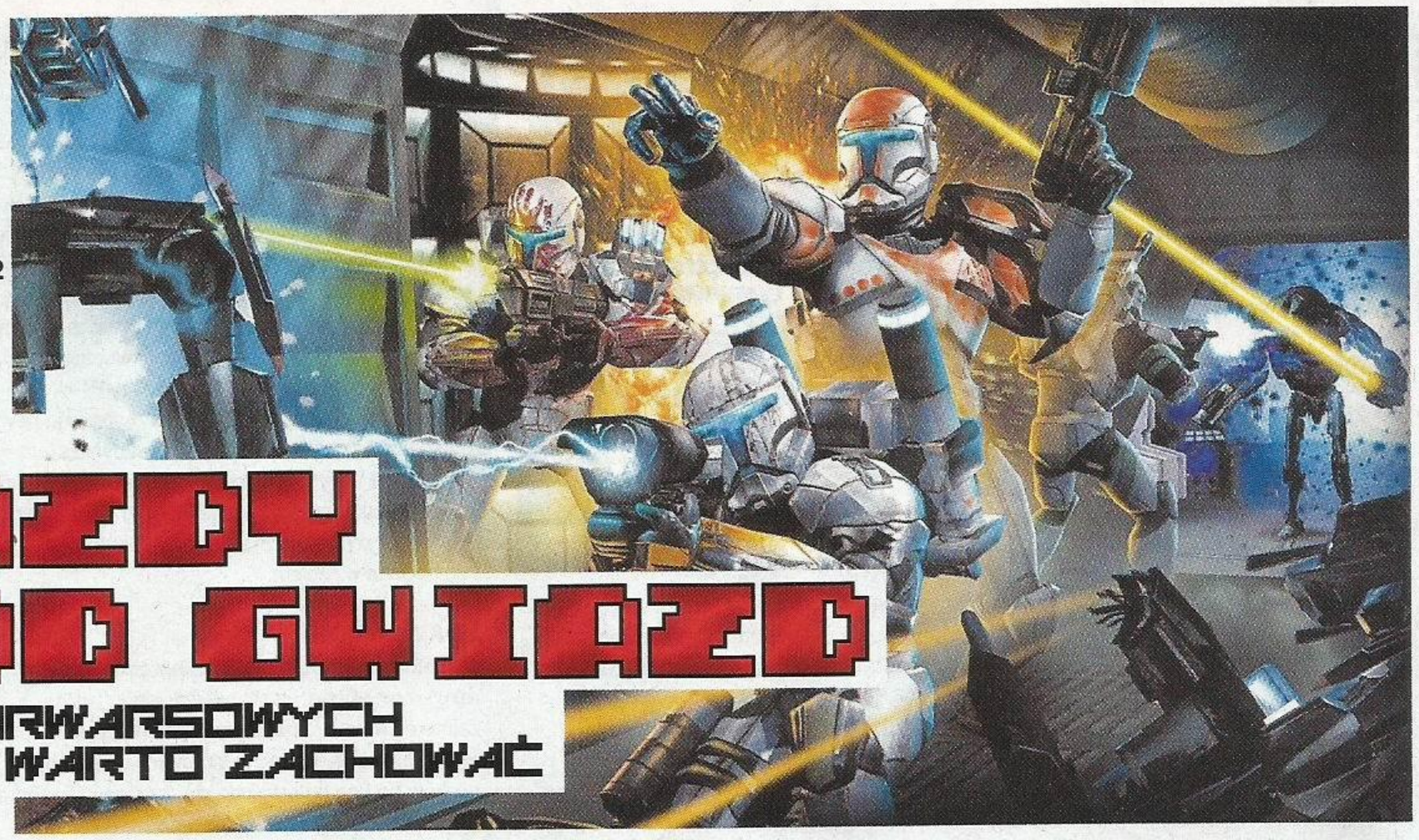
The Last Ninja – genialna mieszanka zręcznościówki i gry przygodowej, a wszystko to w klimatycznej, orientalnej oprawie muzycznej. Przemieszczający się z planszy na planszę ninja prezentował się naprawdę świetnie w rzucie izometrycznym i zgodnie uznawany był za jedną z najładniejszych i najlepszych gier na C64.

Yie Ar Kung Fu – bijatyka skonwertowana z automatów, pozwalająca wcielić się co prawda tylko w jednego panopka, za to stawiająca naprzeciwko dziesięciu zróżnicowanych przeciwników obdarzonych tak wyszukanymi imionami, jak Sword, Pole czy Nuncha. Jak nietrudno się domyślić, każdy z wojowników posługiwał się innym typem broni białej. Pamiętamy te dwudziestometrowe skoki, oj pamiętamy.

Exile – bardzo ambitna i oryginalna pozycja w bibliotece C64. Połączenie gry zręcznościowej, przygodowej i labiryntowej, osadzające gracza w roli kosmonauty poruszającego się po sporym świecie w doskonale oddanym stanie nieważkości.



Hitchhiker's Guide to the Galaxy – tekstowa przygodówka ze sporą dozą humoru. Oczywiście w całości po angielsku, z racji czego nigdy nie zyskała sobie wśród polskich graczy specjalnego uznania. Jednak dla fanów prozy Adamsa, chcących w dodatku podszkolić się w języku obcym, była to niepowtarzalna okazja. Prawie jak Hobbit na Spectruma.



Biorąc pod uwagę, że ostatnie produkcje spod znaku bzyczącej latarki okazały się – delikatnie ujmując – niespecjalnie satysfakcjonujące (vide Republic Heroes), a kolejne duże tytuły w rodzaju The Old Republic czy Force Unleashed 2 ledwo majaczą na horyzoncie, chyba nadszedł niezły moment na małe podsumowanie dotychczasowego dorobku niewolników George'a L.

GWIAZDY WŚRÓD GWIAZD

CZYLI 10 STARWARSOWYCH GIER, KTÓRE WARTO ZACHOWAĆ W PAMIĘCI

Przed Wami lista dziesięciu najlepszych gier osadzonych w świecie Gwiezdnych Wojen, jak zwykle jak najbardziej subiektywna i rażąca brakiem profesjonalizmu w podejściu do tematu.

EPISODE I RACER
10

Nintendo 64, Dreamcast, PC

Nie jestem mistrzem dedukcji, ale fakt, że na liście pojawia się tylko jedna gra bezpośrednio oparta na epizodzie tzw. „nowej trylogii", i to w dodatku na zamykającej stawkę pozycji, może nam coś powiedzieć w kwestii tego skąd tak naprawdę płynie popularność sagi Lucasa. Cokolwiek by jednak o nieszczęsnym Mrocznym Widmie powiedzieć, akurat scena wyścigu podów była jedną ze znośniejszych w filmie i aż się prosiła o przerobienie na grę video. No to ją przerobili i wyszło im wcale nieźle. Racer ukazał się wpierw na Nintendo 64 (PlayStation w tym samym czasie dostało cienką jak barszczyk adaptację Epizodu 1), by nieco później trafić także na Dreamcasta i PC. Jak na swoje czasy, grafika robiła spore wrażenie, podobnie jak płynna animacja oraz bogaty wybór torów, pilotów i ścigaczy (inna sprawa, że wiele z nich nie nadawało się do niczego poza natychmiastowym złomowaniem). Warto zagrać (można sięgnąć też po sequel na PS2), jeśli nie dla poczucia pędu, to żeby przy pierwszym okrążeniu wyrżnąć pojazdem Anakina w przygodną skałę, tym samym ratując galaktykę przed złowrogim cieniem Imperium i kilkoma godzinami drewnianego aktorstwa.

LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY
09

PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC, Handheldy

Długie lata zajęło Legoludkom przebicie się na rynek gier. Mało kto chyba spodziewał się, że ich pierwszym sensownym występem w czytnikach konsol i komputerów będzie kolaboracja z bohaterami Gwiezdnych Wojen. Tak się jednak złożyło, że właśnie przy tej serii odkryto jak miodnie jest przenosić klockowate światy na konsole – może to kwestia motywującego działania tremy, na zasadzie „panowie, mamy licencję Gwiezdnych Wojen, jeśli skrewimy, szefostwo udekoruje salę konferencyjną naszymi jajami". Tak czy inaczej, mieszanka eksploracji, walki, kombinowania i zbieractwa, w połączeniu ze sporą porcją humoru, okazała się strzałem w dziesiątkę. Gwoli ścisłości, najpierw obróbce Lego poddano epizody 1-3 i też wypadło to zupełnie spoko. Pytanie jednak – czy wolicie sterować urywającym kończyny Chewiem, czy też ściągającym na siebie gniew i odrazę całego wszechświata samym istnieniem Jar Jarem? No.

STAR WARS TRILOGY ARCADE
08

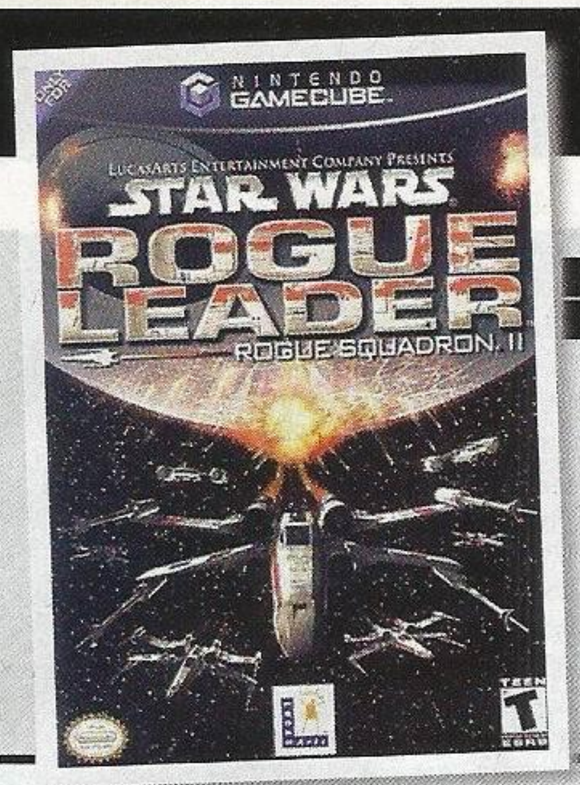
Automaty

Dawno, dawno temu, w odległym roku 1998, kiedy grafika 3D na konsolach raczyła nas jeszcze nieco nazbyt kanciastymi kształtami, w salonach gier pojawił się tytuł, który wizualnie zamiatał wszystko, co wcześniej pokazano, nie tylko w temacie Gwiezdnych Wojen. Do dziś pamiętam bolesny wytrzeszcz, jakiego doznałem po natrafieniu na opis tej gry w jednym z zachodnich czasopism. A na grafice jej zalety się nie kończyły – jak wskazuje tytuł, mamy bowiem do czynienia z wszystkimi trzema częściami oryginalnej trylogii zwiniętymi w jedną, dynamiczną grę akcji. SWT Arcade co chwila zaskakiwało gracza czymś nowym – w jednej chwili sterujemy X-Wingiem i gromimy dziesiątki imperialnych świń, by za chwilę ująć joystick niczym rękojeść miecza świetlnego i zmierzyć się mano a mano z Facetem w Czerni. Dobra gra. Szkoda, że obecnie odnalezienie działającego automatu graniczy z cudem.

REPUBLIC COMMANDO
07

Xbox, PC

Noooo, i o to chodzi! Gdyby prequele Gwiezdnych Wojen mogły pochwalić się choćby ułamkiem tak intensywnego klimatu i fachowych pomysłów, jak ta gra… Ech, można pomarzyć. Tytuł ten wrzucał gracza w podkute buty jednego z wielu sklonowanych zabijaków (zresztą, początek rozgrywki obserwujemy z dość frapującej perspektywy wnętrza laboratoryjnego słoika), dawał trzech podkomendnych i posyłał na serię samobójczych misji na tyłach wroga. Wydawanie rozkazów było nie tylko wygodne, ale i przyjemne, dzięki widocznej na ekranie łapie naszego komandosa kreślącej w powietrzu odpowiednie gesty, zaś sama walka wymagała zastosowania nieco bardziej złożonych taktyk niż standardowa „huzia na Józia". No i ta elektryczna wycieraczka, usłużnie ścierająca naszemu żołnierzowi posokę z wizjera hełmu – miodzio.



ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

06

GameCube

Pierwszy Rogue Squadron wziął to, co najlepsze z nierównego Shadows of the Empire i zdobył zasłużone miano najlepszej latanej strzelanki na Nintendo 64. Wydany w okolicy premiery GameCube'a Rogue Leader w udany sposób bazował na swym poprzedniku, dodając powalającą oprawę graficzną, która do dziś właściwie się nie zestarzała. Factor 5 zdecydowanie zarządzili tym tytułem, szkoda tylko, że kolejna część serii nie była już tak udana (przypomnijcie sobie choćby nędzne sekwencje „piechociarskie"), a kolejnym ich dużym tytułem okazał się skandalicznie niedopracowany Lair. Nie umniejsza to jednak w żadnym stopniu znaczenia Rogue Leadera – pilotowanie X-Winga w wydaniu czysto zręcznościowym nigdy nie było tak zabawne. Nigdy wcześniej, ani nigdy później. Niestety.

SUPER STAR WARS

05

SNES

Owocny związek Nintendo i Gwiezdnych Wojen sięga czasów SNESa, czego najlepszy dowód stanowi trylogia gier bezpośrednio bazujących na starej trylogii, z dodanym przedrostkiem „super". Super Star Wars to pierwsza z nich, i zarazem klasyk wśród dwuwymiarowych platformówek z dużym naciskiem na aspekt strzelankowy. Nie wiem czemu, ale w tamtych czasach zwyczajne przeniesienie fabuły filmu na serię zróżnicowanych poziomów wystarczało, żeby uzyskać świetną i wciągającą grę. Zwłaszcza jeśli dodamy możliwość wcielenia się we wszystkie znaczące postacie trylogii, i okazjonalne pseudo-trójwymiarowe poziomy wykorzystujące zapomnianą technologię Mode7. Aha, gra była też momentami zamordystycznie trudna. Co nie zmienia faktu, że odczuwam czasami przemożną ochotę, by do niej wrócić. Co niniejszym polecam także Wam – 2D zwyczajnie się nie starzeje.

TIE FIGHTER

04

PC

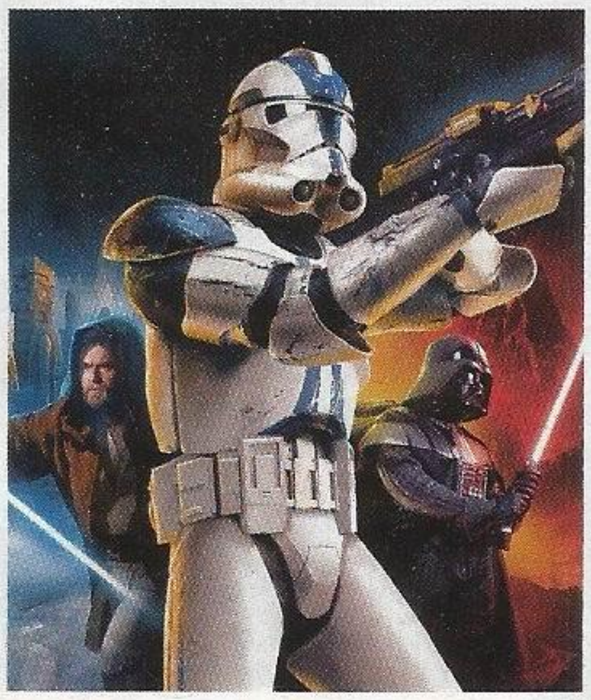
Pamiętam szok, jakiego doznałem, gdy po raz pierwszy ujrzałem tę grę na komputerze kuzyna. Rok 1994, byłem jeszcze młody, piękny i naiwny, a od pierwszego seansu Gwiezdnych Wojen dzieliło mnie zaledwie kilka lat. Byłem co prawda świadom istnienia gier opartych na gwiezdnej sadze, nic jednak nie mogło mnie przygotować na to, co ujrzałem odpaliwszy TIE Fightera. Grafika z dzisiejszego punktu widzenia – delikatnie ujmując – nie powala, wówczas jednak przysiągłbym na wszystko, co święte, że niczym nie różniła się od tego, co widziałem parę lat wcześniej na VHSie. Grałem jak oszalały, nie przeszkadzał mi nawet kompletny brak doświadczenia z symulatorami lotu i fakt, że ginąłem na potęgę w każdej misji. A do tego te przerywniki „filmowe" sprowadzające się do bitmapowych „gadających głów" – wtedy to była po prostu multimedialna orgia dla zmysłów. No i nie zapominajmy o możliwości wcielenia się w pilota słynnej imperialnej latającej trumny – to chyba jedna z pierwszych gier, która pozwoliła mi stanąć po stronie „tych złych". Pozostaje tylko z lekkim rozczarowaniem skonstatować, że szesnastoletni TIE Fighter nadal pozostaje najlepszym, co wymyślono w tej kategorii. Jasne, później były jeszcze różne X-Wing vs. TIE Fighter czy X-Wing Alliance, ale to już zdecydowanie nie było to. Albo po prostu postarzałem się i zdziadziałem. Tak czy inaczej, służba w imperialnych szeregach rzadko dostarczała takiej frajdy, jak w TIE Fighterze.

BATTLEFRONT 2

02

PlayStation 2, Xbox, PC, PSP

Jakie są Twoje ulubione momenty w trylogii? Frapujące dialogi pomiędzy Hanem a Leią? Luke czule wpatrujący się w oczy Obi Wana? Zaryzykuję stwierdzenie, że większość fanów najchętniej wraca do momentów, kiedy ktoś komuś wyrżnął latarką, albo kiedy Imperialni szturmują bazę Rebeluchów na pewnej zaśnieżonej planecie. Z podobnego założenia musieli wyjść panie i panowie z nieodżałowanego studia Pandemic, tworząc grę, która całkowicie olewa fabułę na rzecz możliwie jak najbardziej efekciarskiego odtworzenia największych bitew uniwersum. Pierwszy Battlefront był jak najbardziej w porządku, ale stanowił zaledwie rozgrzewkę przed drugą częścią gry – „bigger, better & more badass" mówi w zasadzie wszystko. Masa pól bitewnych, nowe klasy żołnierzy, możliwość toczenia konfliktu nie tylko na powierzchni planet, lecz także w przestrzeni kosmicznej… Jednak największą innowacją i zarazem strzałem wprost pomiędzy rozbiegane oczy imperialnego szturmowca było udostępnienie pod komendę gracza bohaterów, w tym pokaźnego zestawu posiadaczy mieczy świetlnych. Gwoli ścisłości, jako zabawa dla jednego gracza, Battlefront 2 sprawdza się zaledwie znośnie, jednak w multi to prawdopodobnie najlepsza rzecz dla fanów Gwiezdnych Wojen od czasów… Eee… Gwiezdnych Wojen?



JEDI OUTCAST

03

PC, Xbox, Gamecube

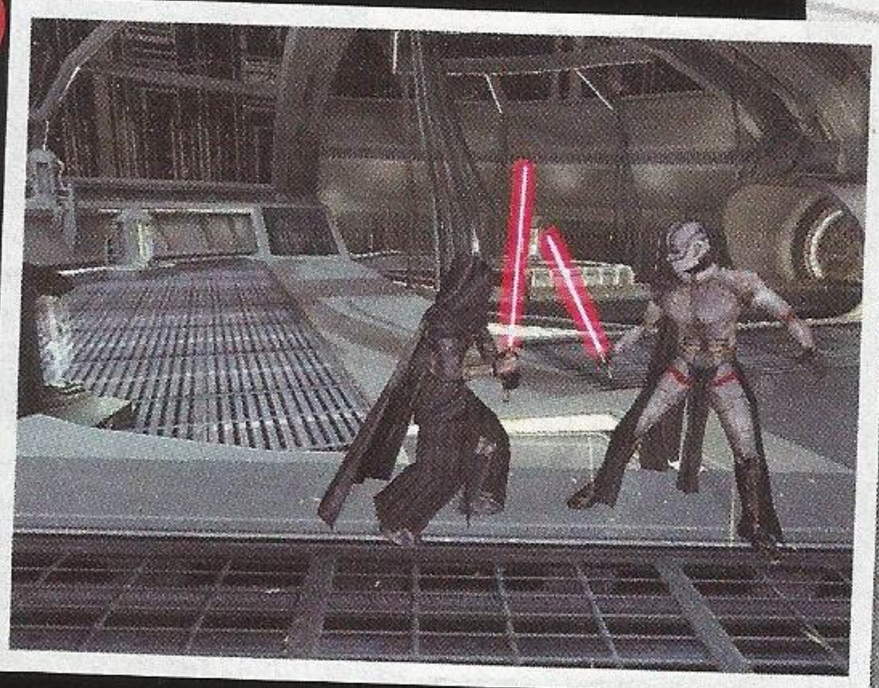
Dark Forces był udanym klonem Dooma ze świetną jak na swoje czasy grafiką. Jedi Knight wprowadził do serii to, czego najbardziej brakowało w pierwszej części – miecz świetlny i moc. Jedi Outcast porzucił kanciastą oprawę i znane z poprzednika pocieszne złe filmiki z udziałem żywych aktorów, na rzecz gładziutkiego 3D na miarę roku 2002. Torowanie sobie drogi wśród zastępów odzianych w białe pancerze kretynów nigdy wcześniej nie było tak zabawne, a to głównie dzięki bogatemu zestawowi mocy pozwalającemu dusić, razić błyskawicami i ogólnie siać pożogę wśród najlepszego mięsa armatniego wszech czasów. Do tego dochodziły udoskonalone walki na latarki, dużo częstsze niż w poprzedniej odsłonie serii, a także całkiem wciągający scenariusz z gościnnymi występami m.in. Lando i Luke'a. Nic dziwnego, że brodacz Kyle Katarn stał się jedną z bardziej popularnych drugoplanowych postaci uniwersum.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

01

Xbox, PC

I tak doszliśmy do pierwszej pozycji, na której dumnie rozpycha się opus magnum pewnej małej firemki zwanej BioWare. KotOR może i rozgrywa się ładne parę tysięcy lat przed Vaderem i resztą, ale uniwersum i zaludniające je postacie brzmią i wyglądają bardzo znajomo, pozwalając każdemu nerdowi poczuć się jak część swojego ulubionego wszechświata o wiele bardziej, niż czyniło to ograniczone Star Wars Galaxies. Na pewno duża w tym zasługa ciekawej, i kryjącej kilka wstrząsających niespodzianek fabuły, a także zestawu wyborów moralnych, które ostatecznie decydowały o przynależności naszej postaci do odpowiedniej strony mocy – tej mrocznej, albo tej nudnej. Mógłbym pisać i pisać o tym dlaczego ta gra zapewnia najpełniejsze doświadczenie w klimatach Gwiezdnych Wojen, ale chyba wystarczy podsumować temat krótką serią literek i cyferek: Hk-47. Jeśli istnieje w gwiezdnowojennym uniwersum postać barwniejsza, niż ten wesoły droid-zabójca, to nie miałem przyjemności jej poznać. Shall we try and find something to kill to cheer ourselves up, meatbag… Erm, I mean… Master?



CLANCY. TOM CLANCY.

Nazwisko, które mówi to i owo większości graczy, nawet jeśli mało który z nich kiedykolwiek zetknął się z literacką twórczością Clancy'ego. Fenomen, jakim w świecie gier stała się stworzona przez pisarza marka, nie ma ekwiwalentu wśród ludzi pióra, już bliżej jej skalą do takich nazwisk, jak Disney czy Lucas. A zaczęło się tak niewinnie...

Cofnijmy się do odległej przeszłości, a mianowicie do lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku. Wówczas to światło dzienne ujrzała pierwsza gra oparta na powieści wuja Toma – Hunt for the Red October („Polowanie na Czerwony Październik"). I to w dwóch edycjach, najpierw – w 1987 roku, pojawiła się gra oparta na bestsellerowej książce, a w 1990 na hitowym filmie. W międzyczasie jednak legendarna firma MicroProse wydała w 1988 roku na C64, Amigę i Atari grę Red Storm Rising („Czerwony sztorm"). Była to symulacja łodzi podwodnej, która wyraźnie jechała na wciąż obecnym w kulturze masowej duchu zimnej wojny (hasło „ocal świat przed radziecką dominacją" widniało na okładce). Grę chwalono za realizm i sporą grywalność, a jej sukces skłonił innych twórców gier do zainteresowania się dorobkiem pisarza. W późniejszych latach ukazało się jeszcze kilka gier, jak choćby SSN (1996), czyli kolejna symulacja atomowego okrętu podwodnego (co ciekawe, w tym wypadku książka powstała na podstawie gry), oraz turowa strategia Shadow Watch (2000) oparta na książce pod tym samym tytułem z serii „Power Plays". Ale to w zasadzie były tylko niewiele znaczące odpryski, nie powiązane z najbardziej znanymi seriami spod znaku „Tom Clancy's".

Prawdziwy przełom nastąpił jednak dopiero w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych, kiedy Clancy założył studio Red Storm Entertainment, którego produkty zaczął ochoczo promować własnym nazwiskiem. To właśnie wtedy pojawiające się na ekranie po odpaleniu gry słowa „Tom Clancy" zaistniały na większą skalę w świadomości graczy. Na pierwszy przebój nie trzeba było długo czekać – w roku 1998 rynek wzięła szturmem Rainbow Six. Z pozoru strzelanina, w rzeczywistości zaś gra taktyczna pozwalająca graczom przejąć dowodzenie nad oddziałem antyterrorystycznym wyspecjalizowanym w odbijaniu zakładników z sytuacji mało „odbijalnych". Gra była realistyczna, można wręcz rzec – do bólu. Każda misja rozpoczynała się rozbudowaną fazą planowania, od której nierzadko zależało powodzenie całej operacji. Wyznaczenie optymalnej trasy i wstępnych rozkazów, a także odpowiedni dobór podwładnych i ich wyposażenia, stanowił klucz do sukcesu. Sama akcja stanowiła raczej postawienie efektownej kropki nad „i". Co nie znaczyło, że była to zaledwie formalność – od błyskawicznych decyzji w polu także zależeć mogło życie naszych ludzi i zakładników. Warto przypomnieć, że każda postać w Rainbow Six reagowała na bezpośrednie trafienie z broni palnej, jak człowiek, a nie RoboCop na PCP. Czyli zazwyczaj śmiercią. Z tego też powodu graczom z deficytem zmysłu taktycznego rozgrywka mogła wydać się frustrująca – w końcu powtarzanie jednej misji po kilkadziesiąt razy może nie być już tak fascynujące. Jednak osobnicy o obszerniejszych mózgoczaszkach i zręcznych paluchach nie szczędzili grze ochów i achów, zgodnie okrzykując ją mianem rewolucyjnego połączenia dynamicznego FPS-a i realistycznej strategii.

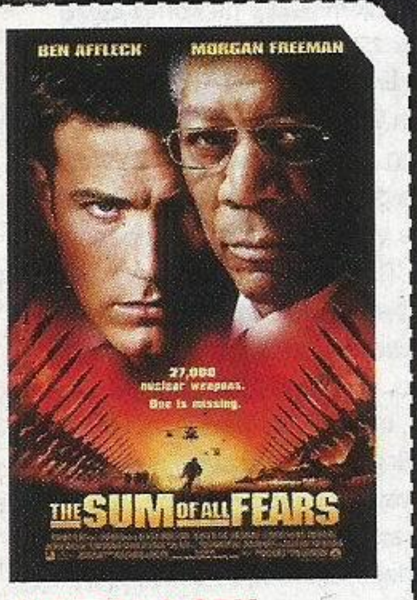
A ponieważ entuzjazmu nie kryli także recenzenci, trudno się dziwić, że Rainbow Six zaczęło znikać z półek sklepowych, jak ciepłe bułeczki. Ukazało się ostatecznie na wszystkich możliwych platformach sprzętowych poza Amigą i zegarkiem na rękę dziadka Stefana. Tom i przyjaciele szybko doszli do wniosku, że nie ma co wypuszczać z rąk kury znoszącej złote jajka i poczęli namiętnie produkować rozszerzenia i sequele. Pierwszym z nich był jeszcze dość skromny, wydany z koniunkturalnego rozpędu Eagle Watch, dodający kilka nowych misji i pomniejszych dupereli, za to już w 1999 światło dzienne ujrzała pełnoprawna kontynuacja – Rainbow Six: Rogue Spear. Obeszło się bez rewolucyjnych zmian, może z wyjątkiem postawienia większego nacisku na rozgrywkę wieloosobową, ale solidna porcja nowych misji przypieczętowała sukces serii i pozwoliła na dalsze rozwijanie wyrobionej marki. Tym razem gracze doczekali się nie jednego, a trzech dodatków: Urban Operations, Black Thorn i Covert Ops Essentials. Ciekawostką okazała się Rainbow Six: Takedown – Missions in Korea, wyprodukowany w Korei Południowej i przeznaczony specjalnie na tamten rynek odprysk serii.

Wraz z wydaniem trzeciej części serii, obdarzonej podtytułem Raven Shield, wyraźnie dało się zaobserwować coraz dalsze odchodzenie od symulacyjnych ambicji serii w stronę nieco bardziej uproszczonych mechanizmów mających zdobyć sobie popularność wśród szerszego grona graczy. Zdecydowanie przerzucono także nacisk na rynek konsol (konwersje wcześniejszych części, zwłaszcza na PlayStation, pozostawiały sporo do życzenia), specjalnie dopasowując wersje na Xboxa, PS2 i GameCube'a do potrzeb użytkowników padów. Takie podejście szybko przyniosło owoce – Rainbow Six zostało dostrzeżone już nie tylko w wąskim środowisku pecetowych maniaków, ale też na rynku masowym, co zaowocowało wypuszczeniem całej serii dodatków, jak Athena Sword czy Iron Wrath, a także stricte konsolowym Black Arrow dostępnym wyłącznie na Xboxa. Trend upraszczania cięższej, taktycznej warstwy serii uległ dalszemu pogłębieniu w kolejnych częściach: czwartej Rainbow Six: Lockdown oraz piątej Rainbow Six: Critical Hour. Jednocześnie ruszyła też mini-seria Rainbow Six: Vegas, stanowiąca gruntowne przemodelowanie znanego systemu rozgrywki.

Nie poświęcalibyśmy jednak Retrospekcji grywalnej spuściźnie Toma Clancy'ego, gdyby ograniczała się ona do jednej serii gier. Podczas gdy przygody tęczowej ekipy stabilnie zdobywały sobie rzesze nowych fanów, w tak zwanym międzyczasie karierę zrobiło kilka świeżych tytułów, które szybko doczekały się kontynuacji i dochrapały statusu serii, nierzadko bardziej popularnych niż pionierski Rainbow Six. Pierwszą z nich był zapoczątkowany w 2001 roku Ghost Recon – w założeniach podobny nieco do Tęczy Sześć, dotyczący jednak międzynarodowych konfliktów zbrojnych, a nie lokalnych akcji terrorystycznych i przez to rozgrywający się w bardziej otwartych środowiskach niż przyciasnych pomieszczeniach. Gra szybko dochrapała się kilku dodatków i spin-offów, w tym – ciekawostka – wydanego wyłącznie na PS2 oraz N-Gage (ktoś jeszcze pamięta to ustrojstwo?) Jungle Storm. Z racji na coraz bardziej konsolowe nastawienie serii, mało kogo zdziwił fakt, że Ghost Recon 2 ukazał się już tylko na ówczesną „świętą trójcę": PS2, Xbox, GCN. Z kolei dodatek Summit Strike zaszczycił jedynie posiadaczy czarno-zielonego klocka Microsoftu, co lekko sugerowało na której platformie marka Tom Clancy cieszy się największą popularnością.

Jeszcze wyraźniej dało się to odczuć w okolicy premiery Xboxa 360, z okazji której wysmażono Ghost Recon: Advanced Warfighter. Odświeżenie serii wywołało podczas pierwszych prezentacji plagę wywichnięć żuchw – to był jeden z pierwszych pokazów możliwości graficznych nadchodzącej generacji konsol. W kwestii rozgrywki, GRAW był taktyczną strzelaniną TPP z dużym

Z POCZĄTKIEM XXI WIEKU TOM CLANCY NAJWYRAŹNIEJ UZNAŁ, ŻE AMERYKANIE NIE GĘSI I SWOJEGO SOLID SNAKE'A MAJĄ, CZEGO OWOCEM BYŁY NARODZINY SAMA FISHERA

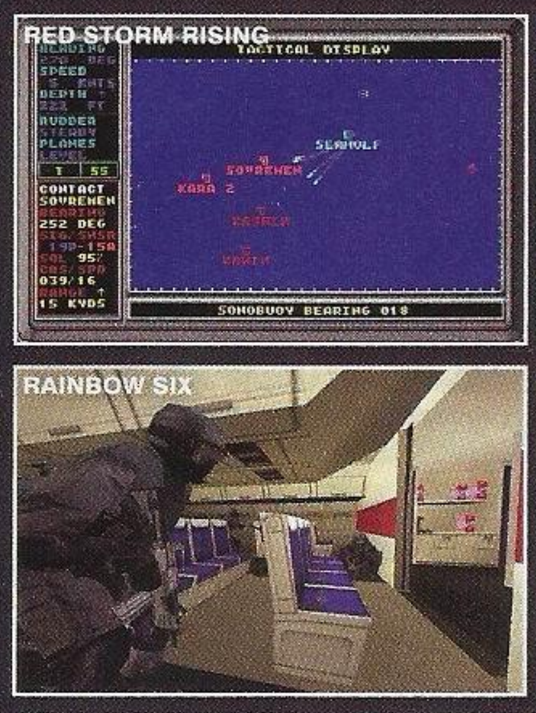


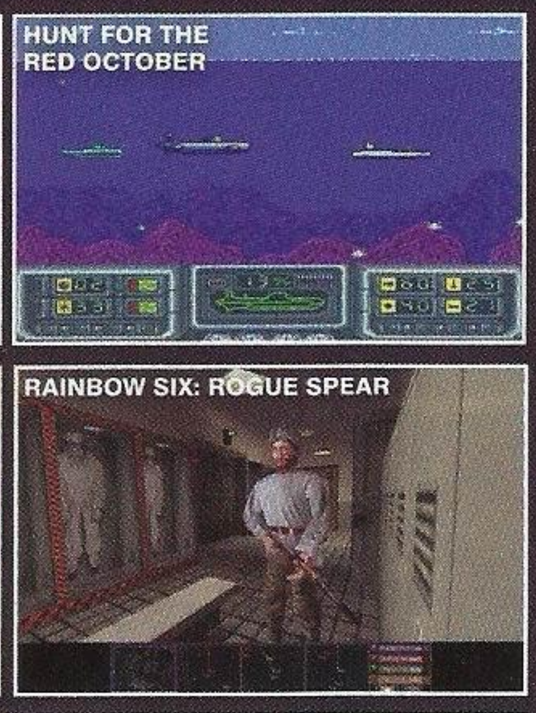
NIE TYLKO GRY

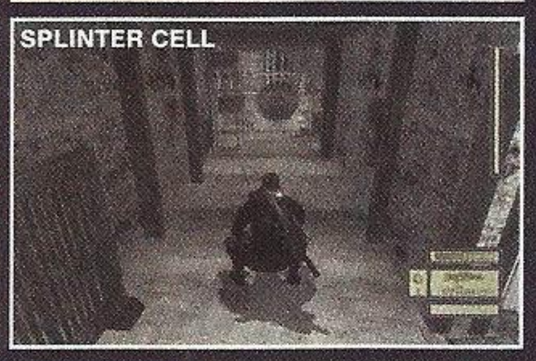
Co prawda gry pozostają do dziś tą gałęzią rynku, na której adaptacje twórczości Clancy'ego cieszą się bodaj największym powodzeniem, dobrze jednak pamiętać, że jego książki inspirowały także wielu filmowców. Szczególną popularnością cieszyła się zawsze seria przygód niejakiego Jacka Ryana, w którego wcielało się na przestrzeni lat kilku znanych aktorów, takich jak Alec Baldwin, Harrison Ford czy Ben Affleck.

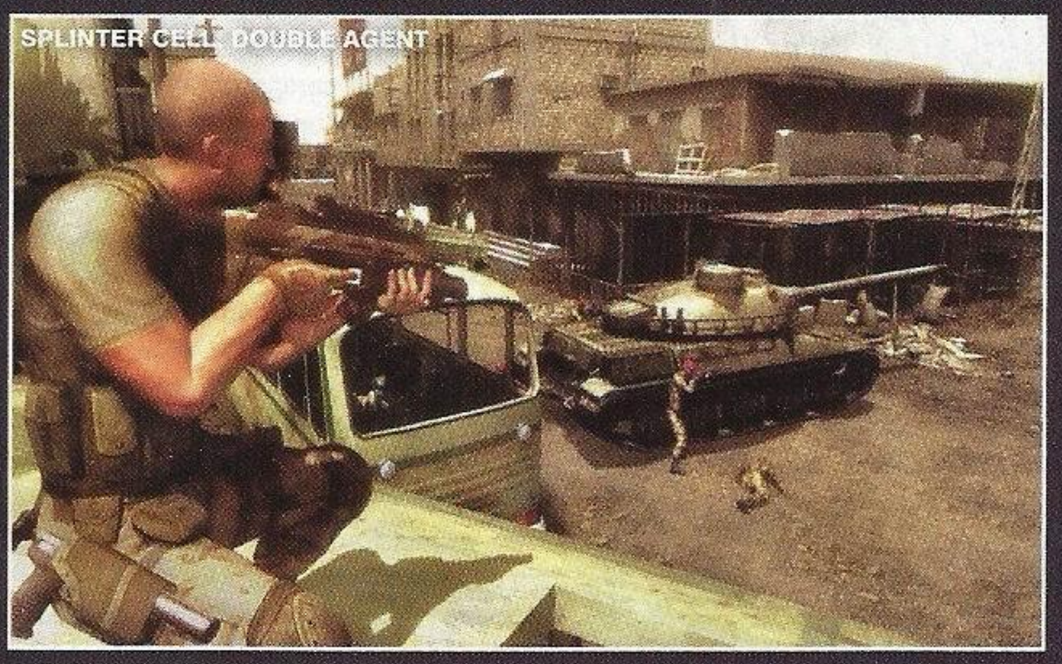
Największym sukcesem kasowym pochwalić mogą się adaptacje „Polowania na Czerwony Październik" (także dzięki roli Seana Connery'ego) i dylogia z Harrisonem Fordem: „Czas patriotów" i „Stan zagrożenia". Nieco chłodniej przyjęto nakręconą w 2002 roku „Sumę wszystkich strachów" z Affleckiem i Morganem Freemanem, na bazie filmu dorobiono też chybcikiem mocno średnią grę.

Ostatnimi laty zainteresowanie Hollywoodu ekranizacjami Clancy'ego osłabło, co zapewne odegrało swoją rolę w silniejszym skupieniu się autora (a w każdym razie jego popleczników) na medium gier. W sumie, nie mamy nic przeciwko.







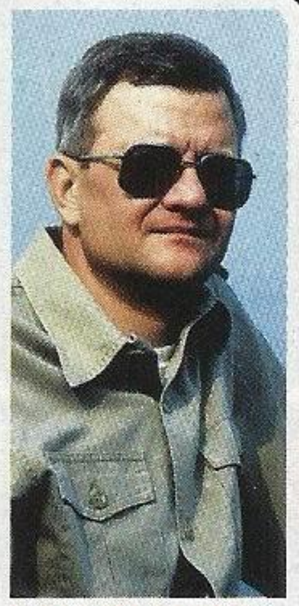


naciskiem na korzystanie z osłon i wydawanie prostych poleceń trzem wlokącym się za nami przydupasom. Warto wspomnieć, że gra ukazała się także na innych platformach – konkretnie na PS2, Xboksie i PC – tyle, że była tam niemal zupełnie innym tytułem, mniej dynamicznym i spektakularnym, z wymuszoną perspektywą z oczu komandosa. GRAW odniósł spory sukces, zwłaszcza w swej inkarnacji na X360, dziwnym więc nie jest, iż już rok później, w 2007, nawiedził graczy Advanced Warfighter 2. Tym razem jednak okazało się, że Clancy i Gates nie kochają się tak znowu namiętnie, skutkiem czego gra ukazała się także na PS3 i PSP. Poza tym, był to porządny sequel, któremu udało się przy okazji wywołać mini-skandal międzynarodowy – burmistrz jednego z meksykańskich miast, w którym rozgrywała się akcja gry, poskarżył się, że jej autorzy próbują odstraszyć turystów od jego pięknej metropolii.

Cofnijmy się jednak po raz kolejny o kilka lat w przeszłość, by prześledzić początki i rozwój trzeciego filaru growego imperium Toma Clancy'ego. Z początkiem XXI wieku Mr Clancy najwyraźniej uznał, że Amerykanie nie gęsi i swojego Solid Snake'a mają, czego owocem były narodziny Sama Fishera – szpiega doskonałego, posiadacza tyleż kultowego, co głupkowatego noktowizora świecącego wrogom po oczach trzema zielonymi lampkami. Pierwsza część Splinter Cell ukazała się w 2002 roku, zbierając sporo pochlebnych opinii i całkiem pokaźną grupkę fanów. Świetna grafika z efektowną grą światła i cienia, w połączeniu z wciągającą koncepcją rozgrywki, przesłoniła rozliczne wady – jak chociażby nie do końca wyważony poziom trudności (wynikający także z tego, że Sam w bezpośrednim starciu z wrogiem był niemal bezbronny). Kolejne części krok po kroku cyzelowały formułę serii, usuwając z niej kolejne wady. Pandora Tomorrow wprowadziła bardziej zróżnicowane misje, solidny tryb multi i kilka nowych, efektownych ruchów do arsenału Sama. Z kolei Chaos Theory rozbudowała mechanizmy rozgrywki o miernik dźwięku (hałas mógł zaalarmować strażników), ulepszoną fizykę i AI, a przede wszystkim dała Fisherowi do rąk pokaźnych rozmiarów nóż,. W końcu można było się poczuć bardziej jak czyhający w ciemnościach drapieżnik, niż wystraszony szpion kitrający się w mroku. Chaos Theory stanowiła ukoronowanie pierwszego rozdziału serii, odniósła spory sukces, ale postawiła autorów w kłopotliwej pozycji – co bowiem robić, skoro w takim modelu rozgrywki nie zostało już nic nowego do powiedzenia? Wyjścia były dwa – zacząć tłuc coraz ładniejsze i coraz bardziej wtórne pakiety nowych misji, lub dać sobie spokój z gonieniem w piętkę i zaserwować serii porządny lifting. Ostatecznie zdecydowano się na to drugie, czego owocem stał się wydany w 2006 roku Splinter Cell: Double Agent. Cokolwiek o nim sądzić, trzeba przyznać, że twórcy serii musieli mieć jaja ze stali, żeby w tak popisowy sposób zerwać z wyrobioną przez lata konwencją. Nawet jeśli ostateczny wynik daleki był od ideału. Bez wątpienia najciekawszym z nowych pomysłów była zwiastowana przez sam tytuł konieczność grania na dwie strony – Sam przez całą grę musiał balansować pomiędzy lojalnością wobec swych rządowych zwierzchników a wkupianiem się w łaski organizacji terrorystycznej.

Pomysł ten zaowocował kilkunastoma świetnymi momentami w grze i zmuszaniem gracza do dokonywania bardzo dwuznacznych wyborów moralnych. Niestety, nie każda innowacja była równie udana. Umiarkowanym niewypałem okazały się misje toczące się za dnia, bowiem trudno było rozeznać kiedy przeciwnicy byli w stanie dojrzeć Fishera. Swoje zrobiła też przygarść bugów. Nic dziwnego, że w kolejnej, piątej odsłonie przygód agenta, autorzy zapowiedzieli kolejną małą rewolucję. O ile pierwsze zapowiedzi zwiastowały dość radykalną woltę – akcję rozgrywającą za dnia w gęsto zaludnionych miejscówkach i zastąpienie krycia się po kątach zręcznym operowaniem tłumem, o tyle wkrótce zorientowano się, że nie tędy droga. W rezultacie nadchodzący wielkimi krokami Splinter Cell: Conviction pozostanie przy skradankowej formule, dodając jednak sporo ciekawych urozmaiceń i dynamiczne wymiany ognia, a wszystko to podane w nieco mniej sterylnej, brutalnej otoczce. Czy będziemy mieli do czynienia z renesansem serii, czy kolejną ślepą uliczką – okaże się już niedługo. Można jednak być dobrej myśli.

Ostatnimi laty wyraźnie widać chęć stworzenia spójnego uniwersum opartego na twórczości Clancy'ego. Przykładem niech będą choćby najnowsze tytuły, takie jak H.A.W.X. (sympatyczna samolotowa strzelanina udająca symulator lotu) czy EndWar (sterowany głosem RTS, jeden z ciekawszych przedstawicieli tego gatunku na konsolach). Wymyślone przez pisarza organizacje (np. Echelon) i oddziały specjalne (Ghost Recon, Rainbow Six) koegzystują w nich, tworząc w miarę jednolitą wizję z gatunku political fiction. To ambitny pomysł, zobaczymy w jakim stopniu realizować go będą nadchodzące tytuły – oprócz piątego Splinter Cella, na ten rok zapowiedziano także kolejną odsłonę serii Ghost Recon, o podtytule Predator. W każdym razie, dzięki sukcesowi, jaki marka „Tom Clancy" odniosła na rynku elektronicznej rozrywki, grający militaryści nie powinni się w nadchodzących latach nudzić. Baczność. Spocznij. Odmaszerować. ■■ **DrMax**



TOM CLANCY

Thomas Leo Clancy urodził się 12 kwietnia 1947 roku w Annapolis, w stanie Maryland. Od wczesnych lat przejawiał gorliwy patriotyzm, którego zwieńczeniem miała być kariera w siłach zbrojnych Stanów Zjednoczonych. Nie został jednak dopuszczony do służby z powodu wady wzroku. Po kilku latach mniej lub bardziej udanej działalności jako agent ubezpieczeniowy, Clancy rozpoczął karierę pisarza. Chyba nawet on sam nie przypuszczał, jak wielki odniesie sukces.

Seria powieści z gatunku political fiction pozwoliła Clancy'emu wyżyć się w ukochanym przez siebie temacie międzynarodowych spisków i konfliktów zbrojnych. Czytelnicy tłumnie rzucili się do lektury, nawet pomimo częstych słów krytyki pod adresem autora, wytykających mu snucie bardzo naciąganych teorii i nierealnych scenariuszy. Tym niemniej, a może właśnie dlatego, takie powieści, jak: „Polowanie na Czerwony Październik", „Czas patriotów", „Stan zagrożenia" czy „Suma wszystkich strachów" przypieczętowały status pisarza jako twórcy bestsellerów.

Dziś Tom Clancy to już raczej marka niż nazwisko konkretnego autora. Poszukując jego dzieł w księgarniach trzeba zachować czujność, bo nie każda powieść ozdobiona nazwiskiem Clancy'ego została przez niego napisana – autor od dłuższego czasu częściej promuje książki pisane przez najętych wyrobników, niż samodzielnie tworzy. Tym niemniej, trzeba pamiętać, że może sobie na to pozwolić tylko dzięki samodzielnie wypracowanemu sukcesowi. I tego nikt mu odmówić nie może.

MARTWE PIKSELE

Jako że ludzie zajmujący się zawodowo tworzeniem gier nie są zazwyczaj w ciemię bici, a i wyobraźni im raczej nie brakuje, mogło by się zdawać, że z tym fundamentalnym elementem nie powinno być problemu. Bywa jednak, że pomysłów i inspiracji szuka się poza własną łepetyną – czy to w szufladach innych twórców, czy też u artystów w ogóle z grami niezwiązanych. Wszak nie od dziś wiadomo, że oryginalność to zdradliwa bestia i niejeden się przejechał na próbach jej ujarzmienia. Dlatego warto czasem popaść się na cudzym sukcesie, stworzyć produkt oparty o inne dzieło, no – w ostateczności przynajmniej podeprzeć się znanym nazwiskiem. Autorzy dziś omawianego nieboszczyka, znana z tasiemcowatej serii Dynasty Warriors firma Koei, wybrali tę ostatnią opcję. Trzeba im jednak przyznać, że przynajmniej nie sięgnęli po nazwisko byle jakie. Ich gra, nosząca tajemniczy dla człowieka Zachodu tytuł Ni-Oh (buddyjskie określenie, oznaczające we frywolnym tłumaczeniu „boskiego króla") oparta miała bowiem zostać na zagubionym scenariuszu samego Akiry Kurosawy.

Jak ów wkład przełożyłby się na jakość gry? Trudno powiedzieć. Nawet trudniej niż zwykle w przypadku prezentowanych w tym kąciku tytułów, a to dlatego, że o grze po prostu niewiele wiadomo. Acz sporo można domniemywać. Przede wszystkim, udział w całym przedsięwzięciu Koei, i skrypt podwędzony mistrzowi Kurosawie zdecydowanie popycha nas w realia feudalnej Japonii – i rzeczywiście, wypuszczone przez autorów screeny, a także krótki filmik, potwierdzają ową tezę. Czy twórcy mieli jakąś szalenie unikalną koncepcję, czy też gra skończyłaby jako klon Dynasty Warriors z podczepionym znanym nazwiskiem? Nie wiadomo. Wspomniany filmik przedstawiał pole bitwy, na którym jasnowłosy samuraj (tytułowy heros, syn Japończyka i kobiety Zachodu) rozprawiał się z hordą nieprzyjaciół. Spowolniona, utrzymana w odcieniach sepii scena rozpędzała się nagle i nabierała kolorów, kiedy do walki włączyło się rozjuszone stado płonących byków. Ot, to tyle, jeśli nie liczyć paru ujęć damskiego orszaku i szpanującego białym upierzeniem smoka.

Ni-Oh był jednym z pierwszych tytułów zmierzających na PS3 i jako taki budził swego czasu wcale niemałe emocje. Jeśli dodać do tego jeszcze zaangażowanie (pośmiertne, ale zawsze) wielkiego reżysera, spokojnie można założyć, że zapowiadała się co najmniej ciekawa produkcja. Tym ciekawsza, jeśli dodać do tego fakt, że studio Kurosawa Productions szykowało się także do produkcji filmu mającego towarzyszyć premierze gry. Całe przedsięwzięcie miało więc spory potencjał, by stać się kolejną dużą licencją Made in Japan. Niestety, najwyraźniej nie bacząc na ten fakt, Koei postanowiło ów projekt spacyfikować w dość wczesnej fazie prac. Jako powód podano „chęć skupienia uwagi na innych znajdujących się w fazie produkcji tytułach". Może chodziło im o Dynasty Warriors CXLVIII, a może o nieco mniej ambitną acz bardziej lukratywną licencję Gundama. Trudno powiedzieć.

Fakt pozostaje faktem, pomimo swego potencjału Ni-Oh przepadł w odmętach czasu. Z jednej strony, można optymistycznie rzec, że straciliśmy zaledwie kolejną łupankę na jeden przycisk, tyle że z dorzuconym na siłę scenariuszem kultowego reżysera. No cóż, może to i prawda. Tyle że w zamian otrzymaliśmy kolejną łupankę na jeden przycisk bez scenariusza kultowego reżysera. Za to z robotami. Ech... RIP. ■

DZIESIĘĆ LAT MINĘŁO...

Luty 2000. Na okładce wpatrujący się gdzieś tęsknym wzrokiem bohaterowie Shenmue. Nic dziwnego, w numerze czeka obszerny materiał na temat nadchodzącego dzieła pana Suzuki, a także zapowiedzi kilku innych dużych tytułów na rozpędzającego się coraz bardziej Dreamcasta. Tego, że już niedługo rozpędzona konsola wyrżnie w mur ze skutkiem śmiertelnym, nikt się jeszcze nie spodziewa. Co poza tym? Ano, aż cztery strony poświęcone fenomenowi kieszonkowych potworów. Pokemony pojawiają się także w artykule przewidującym ***„dziesięć rzeczy, które zmienią oblicze gier video w tym roku"***, tuż obok rozważań która z konsol (DC, PS2, Xbox czy GameCube zwany jeszcze Dolphinem) zawojuje rynek. Z przepowiedni wyjątkowo trafnych: Rosnąca rola Internetu i trybów przeznaczonych dla wielu graczy, a także zmniejszenie roli małych producentów na rzecz megakorporacji. Ach, byłbym zapomniał – kilka stron wcześniej bezwstydnie rozwalił się na dwóch stronach wywiad z Bitmap Brothers, twórcami klasycznego Speedball 2.

W dziale recenzji niepodzielnie króluje druga część Gran Turismo, wybitnie dowodząca, że pierwsze PlayStation trzyma się świetnie, pomimo pięciu lat na karku. Jak krótko podsumowuje Brat: ***„Gran Turismo 2 to racer roku i tego tytułu nic mu nie odbierze"***. Z innych udanych gier: Donkey Kong 64 utwierdza pozycję N64 jako króla trójwymiarowych platformówek, a SaGa Frontier 2 zaspokaja głód ślicznych dwuwymiarowych i przesiąkniętych japońszczyzną RPG-ów. Oczywiście nie zabrakło też crapów. W tej kategorii zdecydowanie „bryluje" Soul Fighter – jak określa Banan – ***„chodzona trójwymiarowa mordęga"***, za której podsumowanie niech wystarczy fragment recenzji: ***„Postaram się szybko, zanim zacznę opisywać całą resztę – wymienić wszystkie zalety gry. Grafika jest bardzo ładna. Postacie i lokacje są kolorowe. Koniec."*** Poza tym, kilka stron zanieczyściły swoją obecnością licencjonowane kiepścizny w rodzaju Xena: Warrior Princess, Flintstones: Bedrock Bowling, Lego Rock Raiders (zanim jeszcze nauczono się robić porządne gry z legoludkami) czy (omatko!) Barbie Race & Ride.

Na koniec tradycyjnie porcja opisów i porad, a także stałe działy: Pocket, Arcadia, RPGamer, a także protoplasta Retro Plusa w postaci Starej Szkoły (cała jedna strona, poświęcona tym razem Castlevanii). Perełką jest powrót kultowego już wówczas felietonu Adriana Chmielarza – Gawędy Po Fai, w którym niegdysiejszy Dave Perry polskiej branży gier dzieli się pięcioma z dziesięciu najmocniej przezeń przeżywanych momentów związanych z konsolami (m.in. premierowa reklamówka Virtua Fighter 3 i pamiętny pierwszy raz z Mario 64 i analogowym kontrolerem). W FAQ tym razem miesiąc raczej spokojny. Przeważają pytania o uszkodzone karty pamięci i problem piractwa, do tego dramatyczna, z życia wzięta historia czytelnika, którego tak przeraził wyskakujący z krzaków kot, że upuścił świeżo zakupioną grę do „rowu z wodą płynącego", a także krotochwilny list Dawida, który zakupił poprzedni numer N+, bo myślał, że to nowy komiks. Ach, no i galeria oczywiście – a w niej m.in. komiks na bazie Shenmue (full color!) oraz całkiem zręcznie namaziany na wyrwanej z zeszytu od matmy kartce Rikimaru. ■

ZAGUBIONE W CZASIE

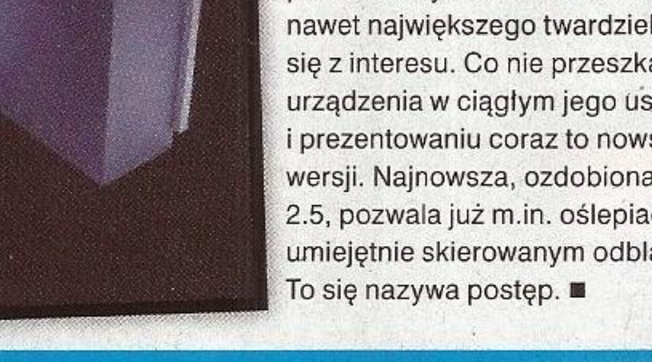
PAINSTATION

W ciągu ostatnich kilkunastu miesięcy zajmowaliśmy się już w niniejszym kąciku urządzeniami na tyle dziwacznymi, że bardziej nadawałyby się do galerii osobliwości, niż do postawienia pod telewizorem

Tym razem jednak gościmy kawałek sprzętu, który stworzony został właśnie jako dzieło sztuki, a nie tradycyjne narzędzie do grania. Mowa o Painstation – samodzielnym systemie opracowanym w 2001 roku przez dwóch studentów z Kolonii. Cóż jest takiego ciekawego w tym półamatorskim produkcie? Na pozór niewiele. Ot, mamy bowiem do czynienia z pokaźnych rozmiarów stołem z wmontowanym ekranem i zestawem joysticków dla dwóch graczy. Liczba gier w jakie można zagrać na owym, gustownie wyglądającym, pudle też nie powala, gdyż sprowadza się do całego jednego tytułu – lekko zmodyfikowanej odmiany klasycznego Ponga.

Interesująco zaczyna się robić, gdy przyjrzymy się dokładnie obudowie urządzenia. Otóż, po obu jego stronach widnieją specjalne miejsca, na których każdy z graczy umieszcza lewą dłoń. Miejsca te zostały przez twórców ustrojstwa ochrzczone mianem PEU – Pain Execution Unit. W trakcie rozgrywki, w zależności od jej przebiegu, maszyna dozuje jak najbardziej rzeczywiste bodźce odczuwalne przez graczy. Wystarczy zerknąć na nazwę urządzenia, żeby domyślić się, że niekoniecznie są to bodźce przyjemne. W podstawowym zestawie może to być szok elektryczny (!), wysoka temperatura boleśnie przypiekająca palce (!!) albo chłosta po wierzchu dłoni za pomocą stalowego biczyka (!!!). Zasada jest prosta: Jeśli nie wytrzymasz i zdejmiesz dłoń z urządzenia – przegrywasz.

Jeśli pomysł wydaje Wam się lekko szokujący, to pewnie dlatego, że taki właśnie jest. Od razu wypada dodać, że sprawiany przez maszynkę ból potrafi być naprawdę dotkliwy, nie tylko dla wrażliwych, wypielęgnowanych dłoni większości graczy – wystarczy spojrzeć na stan kończyn tych, którzy mieli (nie)przyjemność stoczenia kilku partyjek. Stłuczone do krwi, poparzone łapy to raczej norma niż wyjątek od reguły. Przypuszczam, że gdyby postawić przy urządzeniu dwóch zaprawionych twardzieli (tudzież zamiłowanych masochistów) zabawa mogłaby skończyć się dość nieszczęśliwie. Nic dziwnego, że jak dotąd nikt poważnie nie rozważał wprowadzenia Painstation do masowej produkcji – pozwy od rozwścieczonych rodziców pokaleczonych nastolatków szybko zmusiłyby nawet największego twardziela do wycofania się z interesu. Co nie przeszkadza twórcom urządzenia w ciągłym jego usprawnianiu i prezentowaniu coraz to nowszych jego wersji. Najnowsza, ozdobiona numerkiem 2.5, pozwala już m.in. oślepiać przeciwnika umiejętnie skierowanym odblaskiem światła. To się nazywa postęp. ■



WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

- **Poszukiwany:** Neo Cortex
- **Znany też jako:** Doktor
- **Cechy charakterystyczne:** Wysoki inaczej, szczupły, pożółkła cera, deficyt owłosienia na głowie, za to nadmiar tegoż na twarzy, zaawansowane wodogłowie, więzienny tatuaż na czole. Ubrany zazwyczaj w gustowny, dwurzędowy kitel laboratoryjny, skórzane rękawice i wysokie buty
- **Pierwszy występek:** 1996 rok – znęcanie się nad zwierzętami
- **Znane przewinienia:** Nielegalne eksperymenty genetyczne, kłusownictwo, terroryzm
- **Współpracownicy:** Uka Uka, Nitrus Brio, N. Gin, Tiny Tiger, Dingodile, Nina Cortex i cała parada zmutowanych zwierząt
- **Zbrodniczy życiorys:** Genialny, choć skrajnie zakompleksiony i niezrównoważony umysłowo naukowiec popchnięty został do rozpoczęcia kariery kryminalnej przez szyderstwa na jakie narażony był w młodości. Z powodzeniem udało mu się stworzyć z nieleganie pochwyconej fauny armię mutantów, za pomocą której kilkukrotnie usiłował przejąć władzę nad światem
- **Zalecane postępowanie:** Podobnie jak jego koledzy po fachu, Robotnik i Wily, poszukiwany nie przedstawia wielkiego zagrożenia w bezpośrednim starciu, zazwyczaj wysługując się pomocnikami. Wykazuje irracjonalną niechęć do gryzoni
- **Dokumentacja zbrodni:**
  - Crash Bandicoot (1996)
  - Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back (1997)
  - Crash Bandicoot 3: Warped (1998)
  - Crash Team Racing (1999)
  - Crash Bash (2000)
  - Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (2001)
  - Crash Bandicoot: The Huge Adventure (2002)
  - Crash Bandicoot 2: N-Tranced (2003)
  - Crash Nitro Kart (2003)
  - Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage (2004)
  - Spyro Orange: The Cortex Conspiracy (2004)
  - Crash Twinsanity (2004)
  - Crash Tag Team Racing (2005)
  - Crash Boom Bang! (2006)
  - Crash of the Titans (2007)
  - Crash: Mind Over Mutant (2008)
  - Crash Bandicoot: Mutant Island (2009)

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

THE LAST BRONX

Gdyby spytać co starszych górali o mordobicia wydane na Segę Saturn, większość z nich bez wahania wypluje z siebie: Virtua Fighter 2! Co mniej sklerotyczni wspomną jeszcze ewentualnie o Fighting Vipers, która zresztą doczekała się crossoveru z Wirtualnym Wojownikiem w postaci Fighters Megamix. Gdyby jednak pogrzebać w nieco głębszych zakamarkach pamięci, dojrzy się tytuł odrobinę zagubiony w cieniu swych bardziej popularnych kuzynów. Tytułem owym jest Last Bronx – stworzona przez AM3 (oddział Segi odpowiedzialny także za Virtual On czy później Crazy Taxi) i całkiem udana naparzanka.

Zlepek wątków uchodzący za fabułę, wrzuca gracza do Tokio przyszłości, w którym wszelakiej maści gangi rozmnożyły się niczym jurne króliki i – jak to mają w zwyczaju – poczęły okładać się nawzajem w najlepsze przedmiotami tępokrawędziastymi, walcząc o każdą piędź zabudowanego terenu. Otoczka – można rzec – jak każda inna, ale dogodna dla bijatyki, bo tworzy naturalny podział wojowników na podstawie ich przynależności do różnych grup przestępczych. Stąd też całkiem zróżnicowany zestaw bohaterów, dla Japończyków prezentujących się zapewne jako super-fajowi-twardziele. Dla ludzi, którzy widzieli kiedyś na oczy prawdziwego przestępcę, obsada Last Bronx przypomina raczej ekipę fajansów ubierających się u zakwaszonego krawca i strzygących u fryzjera z zaburzeniami ruchowymi. Mamy więc kobitkę w poszarpanych rajstopach, blondasa z przepaską na głowie, długowłosego dryblasa w białym garniturku, a na wytrwałych wojowników czeka boss – czerwonoskóry cyborg Red Eye. No dobra, trzeba uczciwie przyznać, że jak na możliwości projektantów spod kwitnącej wiśni, bohaterowie prezentują się jeszcze całkiem normalnie. Wszyscy dzierżą także swój unikalny typ oręża – jako że mamy do czynienia z walkami ulicznymi, obeszło się bez halabard i magicznych mieczy. Zastąpiły je wszelakiej maści kije, pałki, młoty czy inne tonfy (choć na odblokowanie czekały tak frapujące narzędzia zagłady jak miotła, parasol czy… mrożony tuńczyk).

Pod względem rozgrywki, Last Bronx jawił się jako nieślubny pomiot Virtua Fightera (z którego zapożyczył klasyczny dla Segi zestaw trzech ruchów PKG – cios, kopniak, blok) i wciąż wówczas popularnego Toshindena (walka bronią białą). Ciekawymi rozwiązaniami, nadającymi grze odrobiny własnego charakteru, były np. możliwość markowania ciosów, a także zamknięte areny (by wypaść z ringu trzeba było się nieźle postarać). Pod względem grafiki gra prezentowała się jak na swoje czasy wcale porządnie – jasne, oprawa budziła skojarzenia z VF, ale cieszyła oko większą liczbą szczegółów i płynną animacją korzystającą z dobrodziejstw motion capture. Do konwersji na Saturna (i później PC) dodano także miły bonus w postaci ręcznie rysowanych sekwencji anime, włącznie z obowiązkowym intro z j-popową wokalistką wyżywającą się w tle. Pomimo że trudno uznać ów tytuł za przełomowy pod jakimkolwiek względem, swego czasu stanowił kawałek porządnego mordobicia i aż dziw, że nigdy nie doczekał się pełnoprawnej kontynuacji. Była za to niskobudżetowa adaptacja filmowa i komiks, a nawet audycja radiowa. Takie rzeczy to tylko w Japonii. ■

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 1: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

NOWA CENA: 99 zł

WARIANT 2: POŁÓWKA

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

KONSOLOWE KOMPENDUM 2

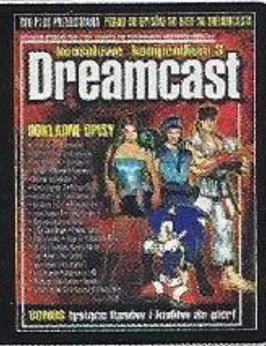
320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2, między innymi: Soul Calibur, Shenmue, Grandia II, Virtua Fighter 3, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks

CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)



JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

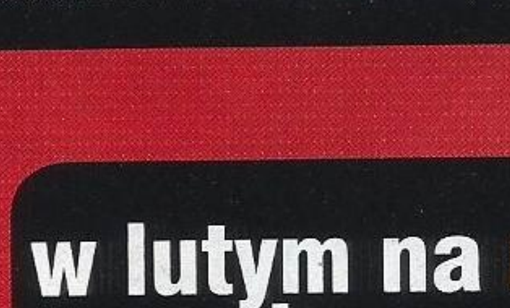
Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

ZAPRASZAMY NA

http://neogo.pl

w lutym na neogo.pl premierowe materiały z



oraz codzienna porcja nowinek ze świata konsol, ciekawe dyskusje, materiały video w HD, relacje z pokazów i wiele innych atrakcji

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

No, no... Chciałem miliarda listów, to go dostałem – w tym miesiącu pod względem ilości korespondencji przeszliście samych siebie. I dobrze – keep'em coming! Standardowo przypominam, bo jeszcze nie do wszystkich dotarło: Zasadniczo nie odpisujemy na listy/smsy bezpośrednio, tylko na łamach. Zaś w przypadku problemów ze sprzętem tudzież zacięciem się w konkretnej grze pomagamy w miarę możliwości, tylko uniżenie proszę o podawanie jak najbardziej szczegółowych informacji. Pomimo najszczerszych chęci trudno konkretnie odpowiedzieć na prośby w rodzaju: „Konsola mi się zepsuła, help!" albo „Pomocy, nie mogę przejść poziomu w rzeźni w grze XXX". Tyle marudzenia, zapraszam do lektury. //DrMax

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Witam. Czy możecie mi podać tytuły jakichś fajnych FPS-ów na PS3 oprócz Killzone'a i CoD4? Pozdrawiam.

Służę. BioShock, Battlefield: Bad Company, Resistance 1 & 2, Orange Box. Trochę ich jest.

↘ Witam redakcję! Mam pytanie: na jaką platformę bardziej opłaca się kupić Avatara – na PSP czy PS3?

PS3. Zdecydowanie.

↘ Witam, pytanko moje dotyczy 360-tki. Posiadam takową od 11 miechów, ostatnio liczba zwiech (tylko podczas grania) znacząco poszła w górę. Dotyczy to tylko gier z otwartym światem: Fable 2, GTA4, Saint's Row 2 (10 min. i zwiecha). Kupuję tylko nowe gry, a konsolę zawsze ustawiam poziomo. Za miech koniec gwarancji, czy to oznaka zbliżającego się RROD-a? Pozdrawiam, GS.

Z własnego doświadczenia wiem, że Jego Szatańska Mość RROD nie ma w zwyczaju jakoś specjalnie zwiastować swego przybycia. Tak czy siak, polecam zrobić użytek z gwarancji dopóki jeszcze możesz.

↘ Mam takie pytanko do redakcji, czy mogliście dorzucić do każdego nr gazety jakieś plakaty z gier? Na pierwszy plakat proponuje grę Call of Duty MODERN WARFARE 2. pOlaczek13

Mam nadzieję, że pokaźnych rozmiarów Shepard w poprzednim numerze przynajmniej częściowo zaspokoił Wasz głód plakatów. W miarę możliwości próbujemy robić Wam takie prezenty, tylko proszę – nie spodziewajcie się ich w każdym kolejnym numerze.

↘ Witam Panie Doktorze... Czy do 360-tki wyprodukowano urządzenie pozwalające podpiąć klawierę z myszą (tak jak do starego klocka był Fragfx)? A może można przez usb tak zwyczajnie po ludzku? :) Z góry dziękuję i pozostanę wdzięczny dozgo...do zoba...eee... Pozdrowienia i wyrazy.

Klawierę możesz podłączyć „po bożemu" za pośrednictwem USB, tyle że – drobiazg – gry zwyczajnie jej nie obsługują. Istnieją też do tego specjalne adaptery (np. XCM XFPS 3.0 Sniper), tyle że to dosyć kosztowna sprawa. No ale jeśli bardzo Ci zależy...

↘ Są może jakieś informacje odnośnie polskiej daty premiery Silent Hill: Shattered Memories?

Optymistyczne przewidywania mówią o początku marca.

↘ Wiadomo coś o Test Drive Unlimited 2?

Wiadomo, że będzie. Może nawet w tym roku.

DWÓCH ZGRYŹLIWYCH TETRYKÓW

Witam Profesorze

▶ Czytelnik zaczyna sprytnym, niby przypadkowym zawyżeniem stopnia naukowego w celu zyskania przychylności czytającego. Czy to szczwane zagranie przyniesie oczekiwany skutek? Czytajmy dalej.

Przesyłam parę moich przemyśleń o naszej wspólnej pasji :)

▶ Podduszanie zwierząt futerkowych? Pysznie!

Konkretnie – piszę, aby podzielić się swoimi przemyśleniami a propos jednej z wielu moich pasji – gier konsolowych.

▶ Aha. Też może być...

Kiedy byłem małym chłopcem, swoje premiery miały takie tytuły, jak Super Mario Bros., Contra i inne klasyki, a w zasadzie fundamenty dzisiejszej elektronicznej rozrywki. Byłem okropnym, kapryśnym dzieckiem i śmiałem się z moich rodziców, że w ich czasach nie było tak rewolucyjnego sprzętu elektronicznego, jak podróba NESa, czyli Pegasus.

▶ Gwoli ścisłości, Pegasus to w większym stopniu podróba japońskiego Famicoma, czyli w sumie jakby nie patrzeć, jest bliższy oryginalnemu urządzeniu niż wersja dla hamburgerożerców. Ot, taka ciekawostka.

Mimo tego zawsze podziwiałem mojego tatę, który wracając z pracy grywał sobie w Tetrisa i wychodziło mu to lepiej niż mi. Parę lat później przyszła do mnie duża paczka ze Stanów Zjednoczonych (jak my kochamy wujków ze Stanów), w której pięknie połyskiwał SNES. Oczywiście blokada regionalna powodowała, że grałem w gry pozbawione koloru i dźwięku. Mimo tego nigdy nie zapomnę gry, która odmieniła moje życie – Super Mario World. Była to pierwsza gra, która tak mnie pochłonęła, że nawet kiedy przestawałem grać, to zabierałem się za rysowanie sympatycznego Mariana, czy opowiadanie historii swoim kolegom o przygodach hydraulika walczącego z rodziną gadzin. Była to zapowiedź tego, czym będę się zajmował za 20 lat.

Parę lat później na rynek wychodzi Nintendo 64. Rewolucja. Nowy nurt w świecie gier video. Pojawia się nieporęczna gałka analogowa (plastikowa, niewygodna i brzydka, ale co z tego?). Powstają pierwsze gry 3D w pełnym tego słowa znaczeniu. Wprowadzenie gałki analogowej oznaczało jednak, że mój tata nie zasiądzie już więcej przy tetrisie. Próbował czasem pograć... ale gałka analogowa okazała się zbyt trudna w użyciu. Gałki analogowe, zaczęły szybko upowszechniły się w innych konsolach, jakby były czymś rewolucyjnym (a przecież było to tylko zminiaturyzowanie naszego kochanego kolegi – joysticka). Zapędy rewolucyjne Nintendo nie miały końca... Wskoczmy do maszyny czasu i przenieśmy się do czasów bardziej współczesnych. Alleluja! Powstaje Wii. Najgorsza technicznie konsola, która nie jest wcale najtańsza i sprzedaje się jak ciepłe bułeczki.

Pierwsza godzina wymachiwania Wiilotem i odbijania piłeczki tenisowej, była jednym z najzabawniejszych doświadczeń, jakie przeżyłem. Nawet mój tata, wielki fan tetrisa, świetnie się bawił. Ale z dnia na dzień przestawało mnie to bawić... Ba, zaczęło nudzić. Przeszkadzała mi brzydka grafika i mała funkcjonalność Wii (brak możliwości odtwarzania płyt CD, DVD). W gazetach zaczęto używać dwóch nazw... Gracze hardcorowi i casuale. Poczułem, że tęsknie do starych czasów, kiedy grałem klasycznym padem. Poczułem, że tęsknie do starych gier... Zręcznościowych platformówek, klasycznych RPG, strzelanek. Wii mi tego wszystkiego nie dawało. Czułem, że jestem wychowany na innym typie gier. Zakupiłem wtedy PS3.

Kocham tę konsolę. Znowu czuję się małym Shatylątkiem grającym w swoje ulubione gry. Co się jednak okazuje... Powstał nowy nurt gier video. Giganci konsolowi, chcą się wzorować na Nintendo. X360 zapowiedział wymachiwanie rękoma przed TV. PS3 magiczną różdżkę, à la wiilot Nintendo. Zadaję sobie pytanie, do czego to zmierza? Pewnego dnia odwiedzam znajomych. Pierwszą grą ich dzieci jest EyePet na PS3. Moją pierwszą grą było Super Mario Bros. Czuję na jakich grach zostałem wychowany... Ale dzisiejsze dzieci są wychowywane na zupełnie innych. Czy to oznacza, że kiedy urodzą się moje pociechy (za parę lat) i kiedy kupię im konsole, nie będzie już standardowych padów? Może moje dzieci będą się śmiały ze mnie tak, jak ja ze swoich rodziców „eee... tato w twoich czasach nie było takich gier jak teraz... gry sterowane padem, gałką analogową są starodawne i nudne. My teraz machamy rękoma przed TV.

Może właśnie tak będzie wyglądała przyszłość gier video. Wydaje mi się, że my – tak zwani hardcorowcy – powoli odejdziemy do lamusa. Po prostu, jesteśmy graczami innego pokolenia. Nie śmiejmy się z casuali, wydaje mi się, że to po prostu nowe pokolenie graczy, które nas nie rozumie i nigdy nie zrozumie, a na zakończenie zapomni.

Shatyl ze starego pokolenia graczy

▶ Sniff. Gdzieś pomiędzy pykaniem z zamyśleniem fajeczki a ocieraniem łez chusteczką z wyhaftowanymi inicjałami, nachodzi mnie optymistyczna myśl, że może jednak nie wszystko stracone. Przepaść pokoleniowa, o której piszesz, oczywiście istnieje, ja jednak z pewną dozą optymizmu przekonuję sam siebie, że joypad z analogową gałą nieprzypadkowo na długie lata przyjął się jako absolutny standard. Że większość graczy nadal przedkłada to, co dzieje się na ekranie, ponad coraz bardziej przekombinowane metody sterowania, że w ostatecznym rozrachunku wygra nasze wrodzone lenistwo i niechęć do nadmiernego komplikowania prostych czynności. Kłopot w tym, że to wszystko snuję z perspektywy starego konia, wychowanego na joystickach i joypadach. Jeśli kolejne pokolenia nie będą znały niczego innego poza paralitycznym miotaniem się przed telewizorem, to rzeczywiście stanie się to dla nich definicją gier video. Nadal wolę jednak połudzić się, że do takiego obrotu spraw nie dojdzie. A jeśli już – nie stanie się to z dnia na dzień. Dzięki za list, widać że napisany od serca.

FAITH NO MORE?

Szczęść Boże!

▶ Pochwa Lony. Ha! Nie dałem się wziąć z zaskoczenia.

Tym razem powitanie doskonale pasujące do treści listu, który z założenia ma być nawiązaniem do Twojego, DrMaxie, tekstu o religii w grach z numeru styczniowego.
To jest dopiero temat! Nie ukrywam, że obie kwestie są miłe memu sercu, stąd próba sformułowania jakkolwiek nośnej tezy, iż gry i religie faktycznie istniejące i nadal aktualne to związek tyleż ciekawy, co płytki.
A dlaczego?

▶ Ty mi powiedz.

Jak sam wspomniałeś, obecność wątków wyznaniowych w grach video to w głównej mierze chęć pozyskania rozgłosu ze względu na ich obrazoburcze wykorzystanie (Doom, Messiah), w drugiej zaś kolejności mamy do czynienia z wątpliwie udanymi adaptacjami np. biblijnych motywów (platformówka z Noe), które nie miały „straszyć", ale też trudno określić faktyczny cel ich powstania (no dobra – pieniądze). Posiłkując się przykładem najbardziej „religijnej" gry, z jaką miałem do czynienia w 2009 roku, postaram się udowodnić moją tezę.

Chodzi o Shin Megami Tensei: Devil Survivor na DS'a. Po pierwsze, gra świetna, jeżeli ktoś ceni taktyczne jRPG z nutką starej szkoły. Po drugie, gra przepełniona nawiązaniami i zapożyczeniami ze światowych religii. Pozwolę sobie ZASPOILOWAĆ, że wcielając się w postać nastolatka, który dziwnym trafem nosi moje imię, decydujemy w ostateczności o losach świata (zieew...) opowiadając się za „boskim porządkiem" (i stając się, uwaga, uwaga – mesjaszem), bądź mając ludzkość gdzieś i opowiadając się po stronie upadłych/oświeconych/demonów. To duże uproszczenie, ale pokazuje, że wątek religijny jest w grze bardzo mocny. Na każdym kroku napotykamy znajome postacie: Belzebuba, Lucyfera, Lokiego, Ganeshę – czyli przekrój przez najważniejsze religie świata. Mix to dosyć absurdalny, ale bardzo dobrze obrazujący moją tezę.

▶ Ciekawy przykład, który zresztą jak widać umknął mi – głównie z powodu prześladującej mnie od dłuższego czasu fobii przed jRPG. Tym bardziej dzięki za to uzupełnienie.

Trudno jest sobie bowiem wyobrazić grę video, która w sensowny, a co najważniejsze – ciekawy sposób czerpie z różnych mitologii, nie łamiąc przy tym głębszych dokonań teologicznych. Ja przynajmniej nie widzę gry, która opowiadałaby o losach średniowiecznego zakonnika-egzorcysty walczącego z poplecznikami Lucyfera, zachowując przy tym zgodność z pismami św. Tomasza z Akwinu czy św. Augustyna (czołowi twórcy ówczesnej doktryny Kościoła katolickiego). Bo o ile temat jest jak najbardziej ciekawy (co kto lubi), to jednak bez fajerwerków i schematycznych demonów (szpony, skrzydła jak u nietoperza, obowiązkowe rogi itp.) nie mogło by się obejść. A przecież rogacz na kozich nóżkach z widłami to wytwór kulturowy, nie mający wiele wspólnego z ustaleniami teologów.

Tak to już jest i pewnie pozostanie, że religia w grach, jeżeli już jest obecna, to bardzo powierzchownie. Wykorzystanie znanych, często kontrowersyjnych symboli – jak najbardziej. Odwrócone krzyże, takież pentagramy, rogaci bossowie (albo niebieskoskóre istoty w Uncharted 2, który „ślizga się" po religiach wschodu) to elementy bardzo nośne, budzące odpowiednie emocje. I nie ma się co dziwić twórcom, że chcą budować klimat swoich produkcji na bazie znanej symboliki. Nikt jednak nie oczekuje, że nagle powstanie tytuł opierający się o „Summę teologiczną" czy inny, podstawowy dla religii (w tym wypadku wyznania katolickiego) tekst. Z prostego powodu – nie ma tam ani rogatych stworów, ani czerwonego kozła z widłami, ani innych efektownych symboli, którym bliżej do beletrystyki, niż pism naukowych.

Co innego przykład „Boskiej komedii", która jako utwór literacki syntetyzuje średniowieczną filozofię i teologię, a w owym czasie Bóg zdominował obie nauki, kreśląc przy tym fantazyjne wizje piekła, będące obecnie kanwą dla slashera Dante's Inferno. Takie prawa popkultury. Bierzemy powszechnie znany motyw, odzieramy go ze zbędnych, zbyt trudnych do pokazania/w odbiorze elementów i gotowe. Mamy coś fajnego, o czym będą dyskutować, a może nawet ktoś się oburzy. Stąd też nie widzę innej, bardziej sensownej obecności motywów religijnych niż te, o których była mowa. Jedni będą wieszać pentagramy w tajemniczych świątyniach, gdzie indziej będziemy strzelać do niebieskich bóstw w obecności posągów człowieka-słonia, itp. itd. Albo grając w Harvest Moon przejdziemy się do kościółka w lesie. Innej opcji na razie nie widzę.

guzik

▶ Ja też nie, a bardzo chciałbym. Już nawet nie dlatego, że temat jest ze wszech miar ciekawy (bo jest), ale ponieważ bardzo chciałbym być świadkiem dalszej ewolucji gier jako istotnego medium, mającego coś ciekawego do powiedzenia. I to najlepiej zanim kompletnie zdziadzieję i przerzucę sferę zainteresowań na kolekcję kolorowych pigułek i popołudniowe drzemki przed telewizorem. Jeśli twórcy gier nie chcą skończyć zepchnięci do niszy prymitywnej rozrywki, musi w końcu znaleźć się ten odważny, który weźmie na warsztat ważki, niełatwy temat i przedstawi go w swojej grze w dojrzały sposób. Od razu dopowiadam, że moim marzeniem nie jest bynajmniej przekształcenie naszego ukochanego medium w jakiś snobistyczny twór przynoszący radość tylko analizującym go smutnym panom w pulowerkach. Ale gry to olbrzymia i różnorodna gałąź rozrywki – przy odrobinie chęci pomieszczą się na niej gierki w układanie klocków w przerwie od pracy, dynamiczne i efekciarskie odstresowywacze, wirtualne sesje aerobiku, a także rzeczy bardziej ambitne. Dla każdego coś miłego, ot co.

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Zróbcie okładkę 3D, to będzie kozackie ;-)

3D to pieśń przeszłości, w pogoni za najnowszymi trendami będziemy celować w pełne 5D – okładka nie tylko wyskoczy Wam prosto w twarz, po zdrapaniu lakieru Wasze nozdrza wypełni aromat redakcji na dwa dni przed deadlinem, a po podłączeniu specjalnej diody poczujecie złowrogi wzrok Gulasha na własnym karku.

↘ Jaki dysk obsługuje maksymalnie PS3?

Obecnie nie wepchnie w siebie więcej niż 250GB.

↘ Cześć. Jestem wielkim fanem N+. Moglibyście napisać recenzję gry GTA4? Moglibyście napisać co w tej grze jest dobre, a co złe. Pozdrowienia dla redakcji. Patryk.

Drogi Patryku. Niestety, nie jesteśmy w stanie spełnić Twojej prośby, gdyż co marudniejsi czytelnicy mogliby mieć pretensje o przedrukowywanie w nowych numerach archiwalnych artykułów. Specjalnie dla Ciebie wsiedliśmy jednak do redakcyjnego wehikułu czasu i zmusiliśmy do współpracy samych siebie sprzed dwóch lat. Dzięki temu recenzji spodziewaj się już w numerze 110 (maj 2008).

↘ Kiedy będzie MGS4 na Xboxa 360?

Nie wiadomo czy w ogóle będzie, choć nie jest to wykluczone. Za to MGS: Rising z ulubieńcem tłumów Raidenem w roli głównej jest już w drodze na maszynkę Microsoftu.

↘ Siemka ile w przeliczeniu na MS Points to 5 euro oraz 5 dolarów z PSN?

Hmm. 5 euro i 5 dolarów z PSN to po prostu 5 euro i 5 dolarów. W przeliczeniu: 400/430 punktów MS.

↘ Panowie sprawa jest prosta. Olśniło mnie jak otwierałem piwo nad waszym/naszym magazynem. Czy mogę wykorzystać logo Neo, żeby przykleić je fachowo na drzwiach mojej Corolli? Pozdrawiam, Smietan :)

Właśnie wyobraziłem sobie scenę, w której trafiasz na czytelnika konkurencji, który wpadł na analogiczny pomysł i po krótkim drag race obaj kończycie w płonącej plątaninie blachy. Tak więc lepiej przemyśl jeszcze sprawę.

↘ Doktorze, czekam aż pojawi się w Retroplus takie cudo, jak Atari Lynx. Pozdrawiam. Smietan.

Spakojno, byt Jaguar, to i na Rysia przyjdzie pora.

↘ Witam. Jestem Waszym czytelnikiem i mam pytanie. Co oznacza skrót DLC? Często pojawia się w recenzjach. Pozdrawiam redakcję.

W drodze wyjątku powstrzymam wzbierającą we mnie chęć wymyślenia na poczekaniu jakiegoś szalenie odkrywczego rozwinięcia tego skrótu i odpowiem szczerze: DownLoadable Content – to te wszystkie duperele, które twórcy wywalają z gier i oferują później do zassania za drobną opłatą, a my mamy się cieszyć i mówić jakie to fajne.

↘ Czy SI oznacza to samo co AI ?

Raczej tak. Przynajmniej w kontekście gier. SI – Sztuczna Inteligencja, AI – Artificial Intelligence.

↘ Czy będzie w N+ „słowniczek zagadnień konsolowych"? Nie każdy ma dostęp do sieci, dochodzi mnóstwo nowych określeń przez co Wasze pismo staje sie mniej czytelne.

Biorąc pod uwagę dwa poprzednie smsy, wygląda na to, że taki słowniczek rzeczywiście mógłby się przydać. Pomyślimy.

ZŁY DOTYK I SUMIENIE

Witam,
dostosowując się do prośby, którą jakiś czas temu wystosowaliście do nas, czytelników, żeby jak już pisać do FAQ, to raczej zaraz po wydaniu numeru, a nie pod koniec miesiąca, pragnę wyrazić swoje zdanie na parę spraw poruszonych w styczniowym NEO+, a mianowicie PSP, iPhone i piractwie. Zacznę może od końca, czyli o piraceniu. Wiem, że to temat drażliwy, wiem, że już nie raz poruszany, więc postaram się dość krótko przedstawić, jak to u mnie wyglądało. Żeby nie kraść, trzeba mieć głowę i sumienie. Jakkolwiek dziwnie lub wyniośle to brzmi, tak właśnie według mnie jest. Kiedyś sam ściągałem gry z internetu, jak mi mniej na nich zależało. Aż w pewnym momencie doszedłem do prostego wniosku, do którego chyba jeszcze nie wszyscy, którzy kradną gry doszli (a jak doszli i mają to w dupie, to słabo): mając piracki gry kradnę. Mimo, że wygląda to inaczej niż np. wbicie się w nocy w kominiarce do sklepu i podprowadzenie telewizora czy dwóch, to jest to kradzież. Nie patrzę w kontekście prawnym, że to przestępstwo (choć oczywiście tak jest), bo to mnie powiem szczerze mniej interesuje, tylko w kontekście moralnym. Okradam innych ludzi. Nie daję im zarobić na czymś, co stworzyli swoim wysiłkiem. A jeśli dawałbym przy tym zarobić „obrotnym młodym dżentelmenom z giełdy", to już w ogóle byłbym frajerem do potęgi.

▶ W dobie internetu „dżentelmeni z giełdy" niespecjalnie mają chyba prawo bytu (*a jednak nadal się ich widuje za Stodołą – mac*). Pomijając jednak ten drobiazg, masz sporo racji. Może to i smutne, ale prawdziwe – dla większości Polaków „prawo" pozostaje jakimś groteskowym tworem stworzonym po to, żeby w razie potrzeby każdego porządnie przeciągnąć pod kilem. Dlatego też polityka antypiracka dystrybutorów polegająca na straszeniu policją i sądami przynosi raczej umiarkowane skutki – po prostu, w kraju gdzie niemal każdy pozostaje w jakiś sposób (choćby najdrobniejszy) na bakier z prawem, mało kogo wzrusza dodatkowe, w praktyce niekarane wykroczenie. Żeby było jasne – nie pochwalam takiego stanu rzeczy, zwyczajnie obserwuję. Ale już uderzenie w nutę moralności w kraju ponoć w znacznej większości katolickim (abstrahując już od rzeczywistego przestrzegania zasad Testamentu) mogłoby zadziałać lepiej, niż się to może wielu z nas wydawać.

To trzeba sobie samemu uświadomić, żadne mówienie, że to złe nie pomoże w takim stopniu, jak zastanowienie się nad własnym stosunkiem do innego człowieka. Najłatwiej wyobrazić to sobie stawiając się na miejscu okradanego. Ja tak zrobiłem. Kiedyś chciałem być pisarzem, w sumie nadal chcę, choć obecnie param się innym zastosowaniem języka (angielskiego w nauczaniu). Wyobraziłem sobie, że wydaję książkę, 1000 osób ją kupuje, a 99 000 (tak dla przykładu) ściąga w wersji PDF lub kseruje od kolegi. Mogłem zarobić na 100 000 egzemplarzach, zarabiam 1% z tego. Nie łyso?

▶ Ano łyso. Co prawda „piractwo" na rynku księgarskim przejawia się w nieco „subtelniejszej" formie pożyczania książek wśród znajomych. No i mimo wszystko, można przypuszczać, że spora część tych 99 000 ludków nie mając darmowego dostępu do Twojej książki, zwyczajnie by jej nie kupiła i nie przeczytała. To częste, choć zrozumiałe zafałszowanie.

Ściąganie gier można sobie próbować wytłumaczyć (bo już kupowanie na giełdzie niczym, poza bycie autentycznym frajerem, wytłumaczyć nie można). Że to tak, jakbyśmy pożyczali od kolegi, który kupił grę. Nie bardzo. Ja pożyczam oryginalne gry, które kupił kolega jeden czy drugi, sam też im pożyczam, ale to dotyczy 3, 4 osób, które grają w ten sam egzemplarz, a nie setek tysięcy. Tłumaczenie, że kradnę, bo gry są za drogie i mnie na nie nie stać, jest dziecinne. Po pierwsze, gry są za drogie, bo ludzie je kradną (wypisz wymaluj błędne koło), a po drugie, często cytowany przykład „na Mercedesa też mnie nie stać, a bym chciał mieć, ale samochodów nie kradnę" jest jak najbardziej prawdziwy. Chodzi o łatwość popełnienia danego czynu. Grę łatwiej ukraść niż samochód, ale kradzież jednego i drugiego jest z grubsza takim samych zachowaniem.

▶ Z góry przepraszam jeśli się powtórzę, ale niestety to nadal raczej nasze zarobki są zbyt niskie, niż gry za drogie (choć zdarzają się wyjątki w obie strony). Poza tym z zadziwiającą lekkością przechodzisz od ostrego potępienia piractwa do wybielenia zwyczaju pożyczania sobie gier wśród znajomych – a jakbyśmy nie wykręcali kota ogonem, rezultat końcowy obu czynności jest taki sam, no nie? Grasz nie płacąc twórcom. Nie mówię, że Cię potępiam, osobiście uważam, że autorzy czasami odrobinę przesadzają z próbami kontrolowania swych produktów będących już w rękach konsumentów. Zauważam tylko, że czasem lepiej być ostrożnym z ciskaniem gromów moralnego oburzenia.

Podsumowując, jak człowiek myśli, i ma sumienie, to nie kradnie. I każdy sam powinien do tego dojść. A po za tym, co trzeba sądzić o piratach ładnie podsumowywał kiedyś Kazimierz Staszewski drukując odpowiednie slogany na CD/kasetach „Kazika Na Żywo". Jak ktoś słuchał, to wie.

▶ Patent z fałszywym spisem utworów na „Las Maquinas de la Muerte" był milutki.

Teraz drugi temat, PSP i iPhone. Jestem również posiadaczem obu (czym już się w poprzednich listach chwaliłem), i chcę powiedzieć jak to u mnie wygląda. Otóż ja na iPhone nie gram. Jak już pisałem, zdecydowałem się na niego między innymi po przeczytaniu o możliwościach sensownego grania na tym telefonie, ale w praktyce mi to nie podeszło. Nie podoba mi się sterowanie akcelerometrem, np. w wyścigach. Nie podoba mi się naciskanie „narysowanych" przycisków na ekranie, które już lepiej dają radę, ale to nie to samo, co pełnoprawne, plastikowe przyciski. Bardzo lubię funkcjonalność tego telefonu, o której wspomniano w styczniowym artykule, ale do gier mi to nie pasuje. O wiele bardziej wolę PSP. Tylko prawdą jest to, że też

traktuję ją bardziej jako stacjonarną konsolę, niż przenośną (na co dłuższe posiedzenia w poczciwym klopie jak znalazł). Oczywiście zabieram ją czasem w podróże dłuższe i krótsze, ale nie czuję tego uroku przenośnego sprzętu. Choć sam w sobie jest ok. Żeby tylko więcej gier było na niego, to będzie „klawo". I tak od zeszłego roku sytuacja się poprawiła, ale mam nadzieję, że będzie jeszcze lepiej. Czego Wam wszystkim i sobie życzę, pozdrawiając,
Daddy Mad Caddy (dawniej Dr Gonzo, ale się ostatnio przechrzciłem)

▶ Odnośnie iPhone'a – zbliżone wrażenia. Zaś w podróży zazwyczaj daję oczom odpocząć od złowieszczego promieniowania i nadrabiam zaległości książkowe. Dzięki za przemyślenia i uważaj, żeby nie zasiedzieć się z PSP w sławojce. Albo przynajmniej spuść wodę.

TO SIEM NAZYWA ZETELNOŚDŹ

Cześć.

▶ Hejo.

Piszę ten list z perspektywy byłego studenta dziennikarstwa, oraz fana elektronicznej rozrywki. Nie żadnego tam „pecetowca", „konsolowca" czy jakiegoś innego faszysty, tylko właśnie fana gier. Jakiś czas temu z powodu nowych obowiązków i pracy straciłem orientację na rynku gier, ale nadal lubię od czasu do czasu poczytać branżowe czasopisma, czy informacje w internecie.

▶ Cóż za zbieg okoliczności, ja z przyczyn zawodowych takową orientację znalazłem. To nie Twoja przypadkiem?

I taka jedna informacja dzisiaj szczególnie przykuła moją uwagę, spowodowała skok ciśnienia i wyładowania elektryczne wokół domu. Mianowicie: [tu widniał link do bardzo popularnego serwisu o grach, ale uciekł – max]. Przeczytajcie na spokojnie, tylko powyciągajcie noże z kieszeni, bo się otwierają. „Bliżej nieokreślony, wydawany w Hong Kongu magazyn o grach" stwierdził, że FF XIII jest liniową grą. Ameryka. Final Fantasy jest liniowe. Szwindel, skandal, podstęp i pewnie Żydzi maczali w tym palce.

▶ Szok. Hańba. Targowica.

Ale jakiś tam redaktor jakiegoś tam czasopisma wydawanego w Hong Kongu i jego zdanie o FF interesuje mnie tyle, co zeszłoroczny śnieg. Przykłady takich tekstów można by podawać w nieskończoność i dobrze o tym wiem, ale dzisiaj czara goryczy się przelała. Przeraża mnie fakt, że znany portal takie głodne kawałki podrzuca Czytelnikom właściwie codziennie. Sam nie dokonam rewolucji w umysłach pisząc, które siły za tym stoją. Każdy zorientowany wie, niezorientowanym polecam lekturę tekstów w wyżej wymienionym portalu przez tydzień/dwa i samodzielne wyciągnięcie wniosków. Wiem, że pieniądze rządzą światem, ale traktowanie czytelnika, jak skończonego kretyna jest chyba troszkę nie na miejscu.

▶ W podanym przez Ciebie przykładzie najzabawniejsze jest chyba potraktowanie opinii jednego dziennikarza jako poważnego „niusa". Kurde, nie wiem kim jest ten tajemniczy Chińczyk, ale też chciałbym mieć taką siłę opiniotwórczą. Piszę sobie, o choćby tutaj: „MGS4 jest łzawą, rozwlekłą i kiepsko napisaną cutscenką", a nazajutrz popularny serwis o grach na drugim końcu świata rwie szaty nad moim szokującym odkryciem.

Tylko szkoda, że takie wartości jak „obiektywizm" czy „rzetelność dziennikarska", które wpajano mi na studiach, coraz bardziej idą się kochać z każdym kolejnym takim tekstem. Już pal licho oszołomów piszących w rubryce „sensacja" Miesięcznika Pcimskodolskiego o brutalności w grach. Ale poważna, wydawałoby się, redakcja, poważnego portalu? Coś chyba poszło nie tak. W takim razie ja się boję myśleć, jakie herezje muszą pojawiać się w recenzjach sprzętu.

▶ Czekam na wstrząsające odkrycie zjawiska RROD. Za kilka lat powinni gdzieś o tym przeczytać.

I tu zapytanie do redakcji – czy w Polsce istnieją jakiekolwiek konsekwencje środowiskowe wyciągane wobec takich szmatławców? Czy problem jest – z perspektywy składu redakcyjnego czasopism (przyzwoitych, jak je zapamiętałem) marginalny, a może istotny? Być może od dawna toczy się merytoryczna (lub mniej) debata tycząca rzetelności informacji publikowanych w prasie branżowej. Jestem pewien, że w redakcjach kotłuje się po lekturze takich sensacji.

▶ Nie bardzo wiem co masz na myśli przez „konsekwencje środowiskowe". Możemy co najwyżej nie podawać takiemu osobnikowi ręki na jednym z tajnych spotkań loży recenzentów gier. I krzywo nań patrzeć podczas rytualnego poświęcania dziewicy. Eee... Ale dosyć o tym, co dzieje się w kuluarach. Tak czy siak, najlepszym „bezpiecznikiem" na brak rzetelności dziennikarskiej jest weryfikacja dokonywana przez samych czytelników. Jeśli ktoś lubi czytać bzdury, to trudno – nikt mu nie zabroni.

Tyle. Idę do kiosku po przyzwoitą prasę branżową. Pozdrawiam
Czarek 'yogg' Dąbrowski

▶ Będziemy na Ciebie czekać. HA! Totalnie właśnie to napisałem.

KĄCIK PLUSZOWEGO JOYPADA

Kochany Dohtorre, szanowna komisjo.
Miałam już nie pisać, bo nie gram właściwie, wiec o czym tu pisać do konsolowej gazetki, jednakoż dostałam fanmail (!) i poczułam się zobligowana. Od kilku lat wzrasta świadomość ekologiczna wśród społeczeństwa, co sprzyja idei zagospodarowywania różnych źródeł materii organicznej poprzez rolnicze wykorzystanie, a ja z różnych przyczyn zamieszkuję tę samą przestrzeń, co moi rodzice. Ma i Pa są już ludźmi niemłodymi, którzy opanowali co prawda komputer na poziomie pasjansa, ale idei Grania nigdy raczej nie ogarniali (przy czym, kiedy wspominam o idei Grania, mam oczywiście na myśli nieprzebrane fale radości, a nie jakieś chore acziwmenty [nawias w nawiasie – acziwmenty są też fajne czasem, ale na boga, bez przesady, już nie gram tyle w Mafia Wars na Facebooku] [drugi nawias w nawiasie, Pa zakupiwszy nowy telefon zagrywał się swego czasu w węża na najniższym poziomie prędkości; Ma spoglądała z lekką zazdrością i podpytywała, czy ona też ma takie, ale nie spróbowała], i tyle słowem wstępu w nawiasie, który jest tym, czego nazwy sobie nie mogę przypomnieć, ale że się odbiega od tematu. nie, nie refleksja. grrrrr. ghhhhhhh... dystrakcja? dysleksja? dystynkcja? dydydydydydydy. DYGREEESJA! tak]).

▶ Czuję się zdezorientowany. Ale w bardzo przyjemny sposób.

Wracając do meritum, razu pewnego znad dźwięków telewizora usłyszałam swe imię w tonie zaczepnym wykrzyknięte. Podpełzłam ci ja więc ku pokojowi zwanemu Dużym (hihihi), a tam, jako ten sędzia na sądzie ostatecznym Pa zadaje pytanie: „Czy do grania na konsoli potrzeba dużo sprytu?". „Dużo czego, oćcze?" – zapytałam w odpowiedzi, skonfundowana tym nagłym naruszeniem tematu nowoczesnych technologii rozrywkowych. „Sprytu" – rzecze Pa i uzupełnia: „bo w telewizji mówią, że moglibyśmy za 1900 zł kupić sobie konsolę, ale twoja matka twierdzi, że do grania trzeba mieć dużo sprytu". „Przepłacilibyście" – mruknęłam, no bo przecież PS3 staniało. A potem wyobraziłam sobie, jak Ma i Pa siedzą popołudniu w Dużym Pokoju, a umysły ich krążą po zakamarkach plansz LittleBigPlanet (oh, monotonio, ten temat nie ustanie :*), jak Sackgirl Ma trzaska Sackboya Pa po pysku, by następnie wspólnymi siłami przetoczyć to lub owo ku zbiorowemu zyskowi przeplatanemu silną konkurencją. Jakaż sielanka dla nich, ubawionych, i dla mnie, złaknionej grania. Jakaż sielanka, z wyjątkiem tego, że sprzęt będąc ich, byłby pilnie strzeżonym przed mymi rękoma odwiecznym prawem własności, oraz tego, iż jednak tego sprytu owszem trochę trzeba. Bo jeśli ja, drogi Dohtorre i szanowna komisjo, osoba młoda i oswojona z technologią, w San Andreas spędzałam czas głównie na gubieniu postaci, za którymi powinnam podążać na tym śmiesznym rowerku, ewentualnie rozbijaniu skradzionych samochodów o każdy możliwy filar, barierkę, budynek, latarnię... (wymień coś jeszcze, co można było napotkać w San Andreas – na pewno rozbiłam o to samochód), nie wspominając już o tym, iż w disneyowskim Alladynie utykałam radośnie kawałek za planszą opublikowaną w styczniowym numerze gazetki (za targiem był mur, w murze były okna, z okien jakieś pajace rzucały nożami i mnie zabijały) – to co dopiero uczyniłaby moja nieszczęsna Ma, której Windows płata figle przesortowując pliki w folderku („nictuniemogęznaleźć!")? Biedni, zaprawdę, są ci, którzy nie rozgniatali sobie maniakalnie palców na wszelkiej maści kontrolerach gier od dziecięctwa. Tyleż radości życia im umyka, tyleż doznań nowych. Biednaż ja, której nawet Braida nie dane było przejść w spokoju. Chlip. Gry są fajne, Dohtorre i szanowna komisjo, ale sprytu i czasu, i sprzętu... Chlip!
Pozdrawiam łzawo z okolic kaloryfera,
stopaboga

▶ Po lekturze każdego z Twoich listów lekko skołowany stwierdzam, że właściwie nie mam niczego do dodania i nawet chęć do mojego zwyczajowego mędrkowania chowa się gdzieś w zaciszu mniej uczęszczanych rejonów mózgoczaszki. Proszę o więcej, znacznie oszczędzasz mi roboty.

PS: Z niejaką dumą pragnę również donieść, że wspominany we wcześniejszych bajdurzeniach telewizor, odmalowujący jednolicie zielone boisko w aż trzech barwach (czerwień, zieleń oraz błękit), hasa obecnie radośnie po kineskopowej łące wiecznych seriali, a na jego miejscu dumnie pręży się chudzina, która nie dostarcza takich rozrywek nikomu. Poniekąd szkoda grubasa, programy w telewizji straciły z jego odejściem wiele uroku.

▶ Niech mu sterta złomu lekką będzie.

Podobnej lekkości życzę Waszym piórom, czekając na kolejną obfitą porcję przemyśleń, obserwacji i wesołego porykiwania wszelkiego sortu. Do przeczytania za miesiąc.

Rob & Robby

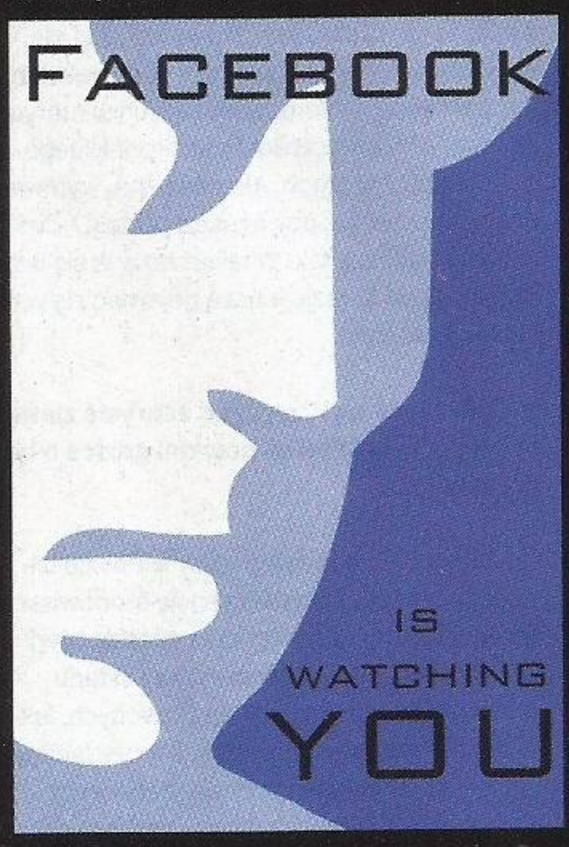
ZAKOŃCZONE MODLENIEM SIĘ DYWAGACJE O OWCACH 3D I SUPERPRODUKCJACH ZJADANYCH PRZEZ DROBNE SSAKI

Tak się już utarło, że okres późnej zimy, to czas dla gier trudny

Ci, którym nie wystarczyło pieniędzy na premierowe gry podczas przedświątecznej gorączki, zwanej też żniwami w biznesie „zabawkowym", odkuli się nieco wraz z noworoczną wypłatą i suną dziarsko do sklepów, by dokupić to, czego w kolekcji zabrakło. Wychodzi parę tytułów liczących, że skoro wyjdą w tak martwym okresie, to różnego rodzaju gracze typu HC zlitują się nad nimi, bo przecież nie ma już w co grać. Generalnie bida, pustka, wiatr hula i przewalają się kulki krzakowe jak na westernach. Po okresie wyżu demograficznego w sklepach nastąpił okres skitrania się we własnym sosie i ogrywania tego, co przyniósł Mikołaj. A do tego jeszcze ferie i mrozy, przy których ślina zamarza tak szybko, że jak chce się splunąć, to można sobie zęby wybić. Najlepiej posadzić pupę przed ciepłym telewizorkiem, im większym tym lepszym, i popykać, poczytać N+ i pokręcić się po miejscach ciepłych.

Tymczasem, kiedy my tak patrzymy, jak śnieg pada, w grach dzieją się dziwne rzeczy. Tytuły wyruszają na podbój nowych horyzontów i warto się przyjrzeć dokąd to pełznie. Chciałbym w tym początkowo-rocznym felietonie zwrócić Waszą uwagę na kilka ciekawych zjawisk. Pierwszym z nich są tak zwani „Mesjasze PCtów". Okazało się bowiem, że po okresie trwałego wymierania graczy PCtowych, spowodowanego prawdopodobnie przez konsolowy meteoryt HD, odbudowuje się liczba graczy blaszakowych. Ach, czemuż to? Jakże to? Jeśli szukacie odpowiedzi w grach typu superduperhiper produkcje kasowe, to zapomnijcie. Rynek gier PCtowych z cierpliwością kapiącego kranu wydrążył sobie niszkę przez Facebooka do gier typu farma, czy akwarium. Te dwa tytuły głównie, a także mafia i mnóstwo o-game'owych i versusowych miniprodukcji hulających na tym samym szkielecie, nasyciło schnący konar branży nowymi sokami. Co z tego, że gry są brzydkie i głupie? Są uzależniające. Są tym dla gier, czym pornografia dla kina. Bazują na tym, co najbardziej ludzi przyciąga. Być może masowe blokowanie stron Facebooka przez pracodawców, które zaczęło się w zeszłym roku, trochę utemperuje ten trend, ale – jak to mówią – natura znajdzie rozwiązanie. W ślad za tymi mróweczkami poszły darmowe MMORPgi PCtowe, które od prostych akcji versusowych i para-strategicznych, rosną obecnie w platformerowe (Dragonica), fantasy, s-f, aż do aren multiplayerowych, jak League of Legends. Masakra. Każda wielka firma była kiedyś mała, to fakt. Nie wszyscy chcą zarządzać projektami, niektórzy mają duszę specjalisty i chcą w małych grupach coś rzeźbić. Co prawda może akurat Pixel Junk Shooter nie jest dziełem jednego człowieka, ale pokazuje, że konsole powoli się trendem zarażają. Niestety, w Pixelu nie da się wysłać koledze sadzonki, więc póki co farma z Facebooka wygrywa. Obserwujcie co się tam dalej wydarzy, bo niesamowite jest to, że takie szkraby stają się mrówczą armią zbawienia PCtowców.

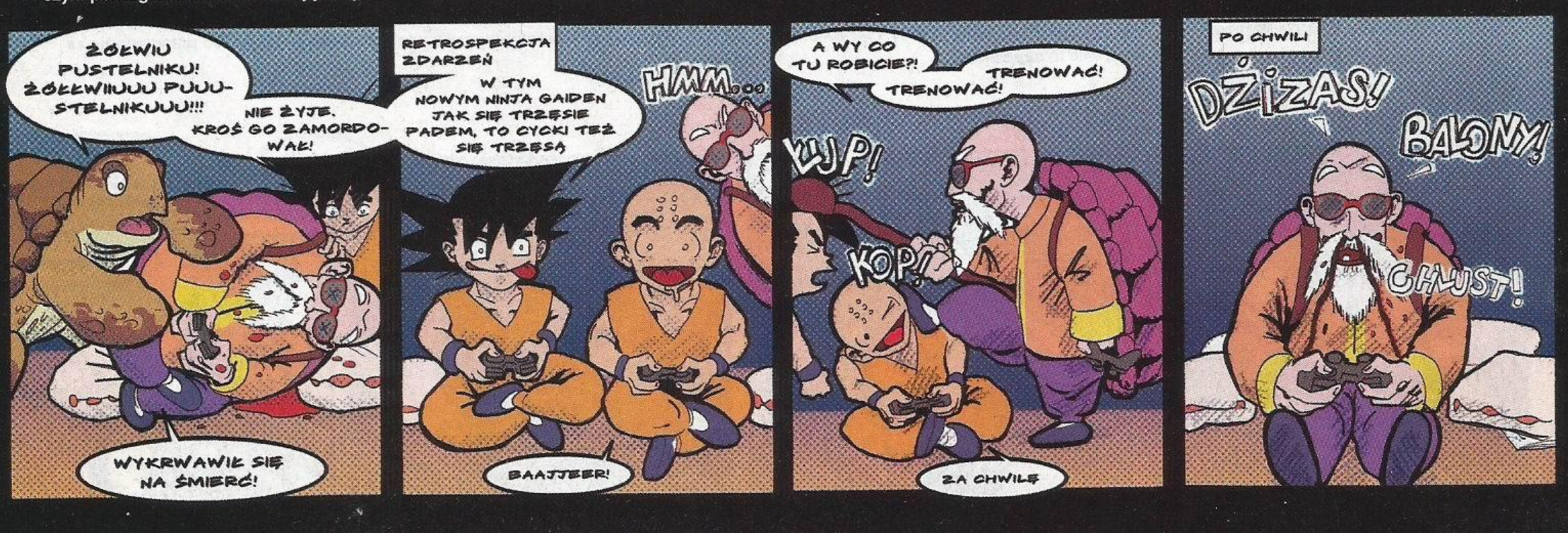
Z drugiej strony mega-duper produkcje, jak Forza, która nie bez kozery jest tylko na X360, bo tylko czeka, żeby położyć paluchy na Natalu i possać sroooooogie dotacje od Gatesa. Gry powklejają się w nowe technologie i trendy marketingowe. Nowe Halo – już w produkcji, kolejny God of War, a może nawet i Heavy Rain zapewne też. Gry monumentalne, z wykopem, nawet czasem z super pudełkiem i masą dodatków. Zasilające fajerwerk pokazujący moc obliczeniową konsol. Kilka firm, między innymi zapewne Panasonic, który bardzo wpompował w filmowego Avatara, zadba o to, żeby tego typu produkcje powstawały w jak największej liczbie. Czemu? Założeniem Panasonica jest, żeby następcą „blureja", stało się 3D HD. Panasonic sobie wymarzył, żeby każdy, kto ma minimum 50 calowy TV full hd mógł doświadczyć w domu trójwymiarowej rozrywki. Najlepiej do końca tego roku. Konkurencja nie może zostać w tyle, toteż nie głupi są twórcy Forzy, którzy zawczasu chcą się podkleić pod jakąś technologię. Jest nowy pomysł i potencjalnie kasa do wzięcia. Każdy na świecie do końca 2010 roku ma zamarzyć o trójwymiarze w domu. Bądźcie czujni.



POMIĘDZY KOLOSAMI A TYMI MYSZKAMI WIERZGAJĄ, NICZYM ODWRÓCONY PYTKĄ DO GÓRY KOT, TYTUŁY, KTÓRE CHCIAŁYBY ZAROBIĆ OT TAK, PO PROSTU. DRUGA LIGA, TRZECIA, PIĄTA. STOJĄ OKRAKIEM I ANI W JEDNĄ, ANI W DRUGĄ

Trzecia historia wiąże się znów z Pixel Junk Shooterem, ale także remake'iem polowania na obcych pod tytułem Evolution. Obie gry do possania, w założeniu są to ich pierwsze rozdziały, więc reszta już się robi. Takie robienie na raty bardzo dobrze trzyma firmę. Wypuszcza się cztery rozdziały i patrzy się, jak się sprzedały – jeśli dobrze, trzymamy się planu. Jeśli źle – modyfikujemy, albo zarzucamy. Można jeszcze dosadzić mikrotransakcji i zobaczyć co się stanie. Takich pokruszonych na okruszki tytułów możemy uświadczyć jeszcze w tym roku parę. Obok gier gigantycznych, tego typu maluchy wyglądają jak bohater Shadow of the Colossus, latają w dole, dźgają po piętach, czasem nawet skutecznie. PSP, nowy iPod, czy inne kieszonsolki wytyczyły ścieżkę dla gier niekoniecznie ładnych jakoś specjalnie, ale za to grywalnych, rozbudowanych, wciągających i dających możliwość grania długo, albo z kolegą.

Pomiędzy kolosami a tymi myszkami wierzgają, niczym odwrócony pytką do góry kot, tytuły, które chciałyby zarobić ot tak, po prostu. Druga liga, trzecia, piąta. Stoją okrakiem i ani w jedną, ani w drugą. Nie weszli do pierwszej ligi wojacy z Army of 2, nie wejdzie Dante's Inferno zapewne, bo nawet pół pinty oryginalności w tym nie ma. Wyszło więc na to, że w tym roku to najwięksi i najmniejsi rządzą światem. Dinozaury i małe ssaki. W historii Ziemi farma Facebooka zjadła finalnie God of War. Liczmy jednak, że w branży gier będzie inaczej. Trójwymiarowa owieczka i krówka nie wypromuje Panasonicowi technologii, prawda? Z drugiej strony modelka musi być chuda jak wieszak, żeby ładnie wyglądała na niej modna sukienka. Miejmy jednak nadzieję, że to nie wypłaszczy tytułów, które najbardziej lubimy oglądać na okładkach i wieeelkich screenach. Że nie będzie chodziło tylko o to, by pokazać jak coś ładnie wygląda. Przykład Army of 2 (o podtytule: „fabuła nie ma znaczenia") pokazał, że to bardzo trudne. Módlmy się, żeby było to niemożliwe. Amen. //Grabarz



DARKVOID™

LEĆ GDZIEKOLWIEK. WALCZ WSZĘDZIE

styczeń 2010

16
www.pegi.info

PS3 PlayStation®3 XBOX 360 Games for Windows CENEGA CAPCOM®

©CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

eu.playstation.com
godofwargame.com

Blu-ray Disc

18
www.pegi.info

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

GOD OF WAR III

GOD OF WAR®III: ULTIMATE TRILOGY EDITION

PRE-ORDER

TYLKO W empiku

I NA empik.com

PREMIERA: MARZEC 2010

PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe